Fantasy Style

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE

2004 / 3月 179期

PC POWER Zine

附贈 Mega Disc 石盤

勁爆試玩區
波斯王子：時之砂、
瘋狂計程車 3、
World Racing……

動畫展示區
血腥之吻 2、
Power of Law、
Richard Burns Rally……

……多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中

線上遊戲指導連續報
線上期刊室
星空之門最新測試新任務之詳解
天堂II渾沌的年代一轉人類技能大選擇
希望Online挑戰BOSS泰坦、黑帝斯各職業攻略戰術
金庸群俠傳Online
東方傳說Online
三國演義Online之赤壁之戰
吞食天地online
軒轅劍網路版
新天上碑2.50版烽火連天
獨立別冊呈現

仙境同盟會
RO完全實況追蹤
仙境傳說 最新物價表
仙境傳說
新二轉職型態分析：
一窺各職業的究極型態

漫畫連載
安德烈斯 皇家放映室
孤獨的海神

新品即時追蹤報導
究極GAME館

風色幻想III
～罪與罰的鎮魂歌～
弘煜科技經典鉅作首曝光

天堂II序章一
魔法之塔．試煉重生
二轉職業、新地圖新怪物完全解說

戀愛盒子ONLINE
戀情上手完全概念指導

駭客入侵II 會「升級」的動作射擊遊戲
金庸群俠傳ONLINE之書劍江山
反清復明紅花會劇情登場
女人要有錢現代完美女性必體驗
戰慄時空2主角與怪物聯手登場
星門爭霸特殊魔幻氣息的線上新作
神甲奇兵M2二轉轉職任務全解析
吞食天地ONLINE喚獸樂園
四大招喚獸完全現身
星際大戰之先鋒戰場
體會星戰風格的射擊大作

遊戲過關最詳細指南
攻略圖書館

本期封面

軒轅劍外傳：蒼之濤
第一手詳細地圖攻略指引

真．倚天屠龍記
超詳細特大篇幅劇情攻略

富甲天下4三國各關卡破解全指南
海商王正反路線全部任務指引
末日危城之亞蘭納傳奇經典資料片地圖攻略詳解

贈品、遊戲滿天飛
養眼辣妹穿梭跑

最詳細即時遊戲現象報導
遊戲仙人研究室

2004台北國際電玩展特報
不可錯過的遊戲界盛事

獲取夢幻寶物最佳時機
新春大放送

●先刮後抽雙重中獎
安德烈斯 遊戲精彩抽獎
RO 人物收集 & 抽獎卡
獎項：天使髮圈、惡魔髮圈、尖角髮圈、魔術師帽、海盜船長帽、出遊帽子、包子頭飾、月費儲值卡、大巴帽、150點數儲值卡

安德烈斯 遊戲相關光碟
軒轅劍外傳－蒼之濤
購買指標試玩版

超商．書店退書截止日期93年05月25日
ISSN 1605-2722
03
9 771605 272000
封面設計／蘇執要
Printed in Taiwan



online
戀愛盒子
love.chinesegamer.net
引爆線上愛戀流行風潮
教你如何把正妹、釣酷哥、比造型、拼人氣
2/19 浪漫上市 2/26甜蜜開戰
小天使有專屬的情感指令
天黑的時候要記得開燈唷
房間裡的戀愛盒子具有神奇配對功能
WORLD WIDE WINTER2004
TP://WWW.CHINESEGAMER.NET


中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
http://智冠.TW
LOVE BOX
嘻哈龐克、青春陽光、流行時尚
找出最適合自己的STYLE！
That's My Style
兩情相悅包
包裝內含
・戀愛盒子遊戲光碟片一片
・開卡150點序號密碼兩組（僅限開新帳號使用）
・虛擬寶物「造型飾品兌換券」一份一張
・遊戲安裝說明手冊一本
遇見愛情價 NT$ 49 元
情話綿綿包
包裝內含
・戀愛盒子遊戲光碟片一片
・開卡一個月序號密碼一組（僅限開新帳號使用）
・開卡150點序號密碼兩組（僅限開新帳號使用）
・遊戲虛擬寶物「流行隱形眼鏡兌換券」一張
・遊戲安裝說明手冊一本
・實體週邊「戀愛隨堂手札」一本
談情說愛價 NT$ 148 元
盒子開了・愛情來了
戀愛盒子官方網站 LOVE.CHINESEGAMER.NET



在緋櫻的祝福下
我將是你今生最美的新娘
充滿神仙鬼怪的異境仙島已悄悄到來，
牽起愛侶的手，武裝發出聖芒的神器吧，
施展愛的立即瞬移，
奉獻愛的捨身祕技，
在櫻花飛舞的季節，
譜出最甜蜜浪漫的冒險詩篇.....
My
Sweet
GRAVITY
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
ro.gameflier.com
遊戲上市、開站日期以官網公佈為主，欲知詳情請上官網查詢：ro.gameflier.com

仙境RO伝説 ONLINE
櫻の花嫁

ro.gameflier.com

遙遠的衆神國度 兩人的愛戀冒險才正展開

超唯美東方仙島—天津、崑崙新樂園！

最浪漫異國婚禮—結婚系統正式展開！

視覺系全新冒險旅程—武器紙娃娃實裝上陣！

夢想中的全技能修練—超級初心者無限起飛！





遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。


ro.gameflier.com
仙境RO伝説 RAGNAROK ONLINE
http://ro.gameflier.com
你我的甜蜜約定—
就讓天使波利當我倆
生死相許的愛情信物~
天使波利手機擦
你我的甜蜜約定
ro.gameflier.com
時時清潔你的手機螢幕，
讓心情又美麗又亮麗哦！
使用方法
1. 轉至天使波利手機擦擦拭面
2. 將擦拭面輕輕擦拭即可
3. 一般時候還可當超
卡哇依手機吊飾哦
ANGEL PORING
天使波利
手機擦
充滿愛情原味的 天使波利手機擦
甜甜蜜蜜價
NT$129元
傳遞你我之間的甜蜜思念~~
© 2004 Soft-World International Corp.
© 2004 Gameflier Corp.
© 2004 Gravity Corp. & Lee Myoungjin(studio DTDS),All Rights reserved.
RAGNAROK
GRAVITY
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司

WAP仙境傳說大嘴鳥尋寶記活動

大嘴鳥有靈敏的嗅覺，可是方向感卻很糟糕，
聰明的玩家是否能夠順利騎著大嘴鳥找到寶箱呢？

遊戲中有許多怪物會伺機攻擊玩家，玩家只要常上線遊玩就可以提升等級，
對付怪物便可以更得心應手。只要玩家持有中華或遠傳門號，
就可以隨時隨地來上網挑戰，只要找到寶箱累積金幣，
就可以兌換寶物以及RO-卡哇依週邊禮物哦！
除此之外，WAP仙境傳說網站提供獨門功略、
超快速練功秘笈查詢，讓你的戰鬥力直線上昇；
獨家公會圖、麻吉討論區，MVP非你莫屬 >.<





使用方式：

中華用戶 請利用手機直接上網->emome頻道->電玩大廳

遠傳用戶 請利用手機直接上網->拇指選單->電玩好手

支援手機：支援WAP／GPRS無線上網瀏覽的彩色螢幕手機

註(1)：請各位玩家先向所屬電信業者申請行動上網服務。
免付費客服專線：中華電信 0800-080-090
遠傳電信 0800-058-885

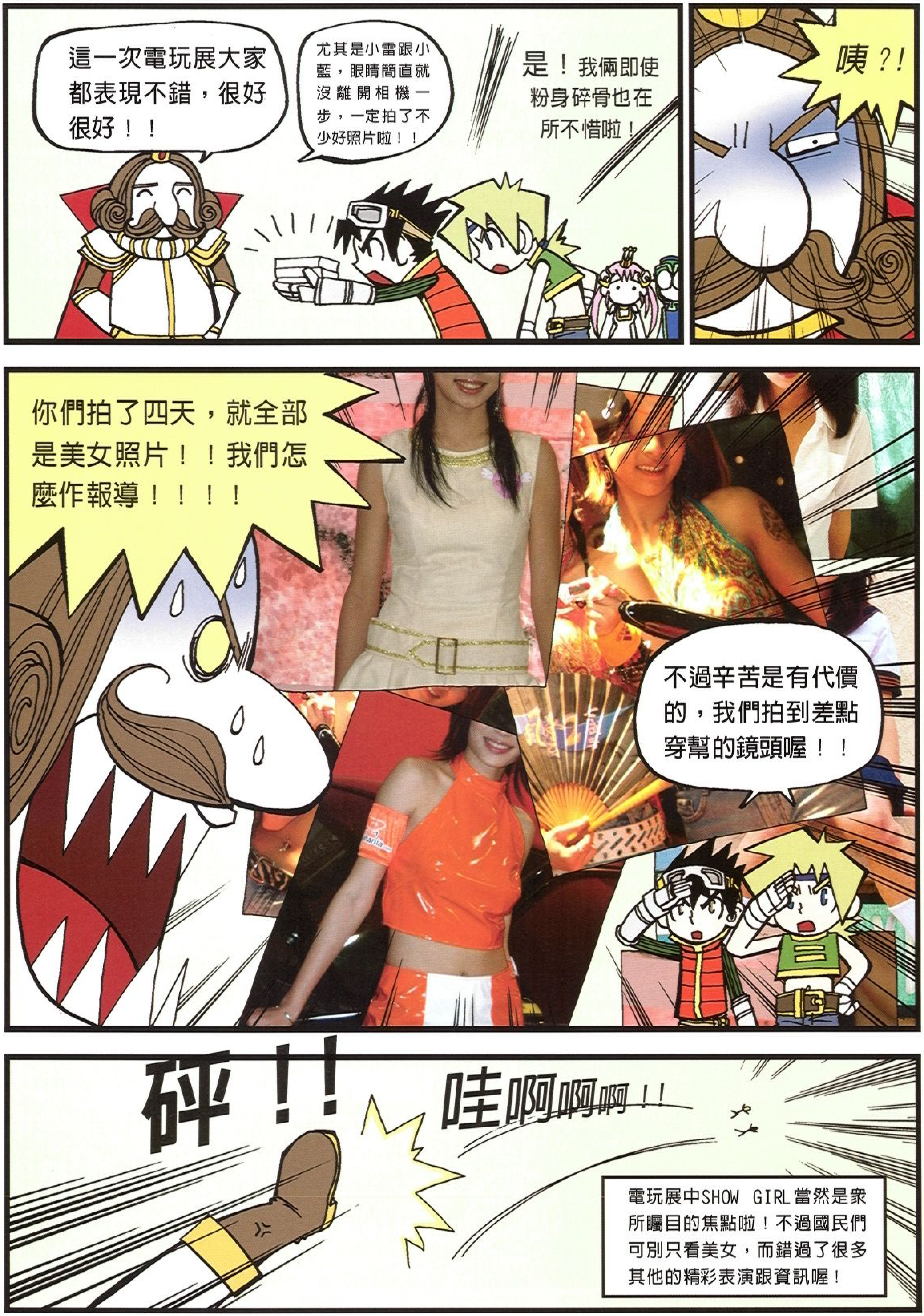
註(2)：部分手機廠牌因上網瀏覽之連線速度、
圖檔讀取和儲存功能表現不一，
各位玩家若有關於服務使用上的任何疑問，
歡迎來信詢問mobile@websurf.com.tw。



授權 智冠科技 遊戲新幹線® 中華網龍 以上服務 威瑟科技 提供



電玩展眾生像
新年過後舉國內舉辦了一年一度盛大的電玩展，再創參展人潮記錄
這一次電玩展全體成員都要參加，
大家好好努力！
Yes Sir !!
蕾蕾在台上主持節目，並宣揚安德烈斯王國
大家注意喔！！
支持安德烈斯王國就有機會得大獎喔！
仙人拿著大包包到處收集贈品！
喂！贈品！
給我贈品
沙雷納在展場中拼命試玩遊戲！
嗯！這款Game不錯！回去要介紹給安德烈斯的讀者們.....
小尼則進行了很多的訪問
最後，請您對安德烈斯的國民們說幾句話？
討厭！人家會害羞！！
老編抽了很多菸
魔王吃了很多便當
不過，最辛苦的就是阿雷斯和小藍了！！兩人為了拍照不吃不喝，徹夜守候.....



這一次電玩展大家都表現不錯，很好很好！！
尤其是小雷跟小藍，眼睛簡直就沒離開相機一步，一定拍了不少好照片啦！！
是！我倆即使粉身碎骨也在所不惜啦！
咦?!
你們拍了四天，就全部是美女照片！！我們怎麼作報導！！！！
不過辛苦是有代價的，我們拍到差點穿幫的鏡頭喔！！
碎！！
哇啊啊啊！！
電玩展中SHOW GIRL當然是衆所矚目的焦點啦！不過國民們可別只看美女，而錯過了很多其他的精彩表演跟資訊喔！

安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
漫遊者旅店
攻略圖書館
世界瞭望台
遊戲劇場
遊戲向上委員會
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
仙境同盟會
石盤遺跡



出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

廣告營運中心 ADVERTISE

葛瑞德廣告有限公司
台北市基隆路一段186號8樓之4
TEL:(02)87872708


© 2003-2004 Grigon Entertainment Co., Ltd.
All rights reserved. Seal Online
and the Seal Online logo are trademarks of Grigon Entertainment Co., Ltd.
讓你最開
線上遊
全面開放
官網免費開放下載遊戲主程式
希望Online-Ver0.8版光碟片
全省
@ Corner網路館
戲骨網咖
開放
免費索取
@ Corner 服務專線：0809-005-600
戲谷網咖服務專線：82273500（ext108）
讓你最開心的
線上遊戲!
免費暢玩!
台灣易吉網
grigon
entertainment



全3D 超無厘頭 RPG
心的
戲!
希望
ONLINE
免費暢玩!
www.sealonline.com.tw
寵物系統即將登場!!!
New
▶ 希望Online官網：www.sealonline.com.tw ▶ 客服專線：02-6636-1131（代表號）

安德烈斯王國

演出人員

遊戲仙人

第八屆GAME STAR遊戲之星的獎項揭曉，與去年相比較之下，這次的獎項得主比較沒有獨佔的局面，可見去年的各國內遊戲廠商的製作水準已經有相當大的進步幅度，就遊戲市場來說是個良性的互動；值得注意的是，這次的獎項有相當多的女性工作人員報名參與；就另一個層面來說，網路遊戲的玩家群，也從之前大多數的男性轉變為女性比率大加重的情況。在大多數女性玩家加入遊戲族群(還有不少是重度玩家)的風潮下，可愛、柔性的遊戲訴求也將是另一種不可忽略的市場潮流。

索卡畢

RO前陣子把B關掉，害我都不能練功@@，真是討人厭的新幹線，無聊只好跑去看日劇，最近的《熱血校園》、《愛上大明星》、《獻花給倉鼠》都不錯看^^

柯里克

今年開春之後，陸陸續續又有許多的單機遊戲準備推出了！看樣子今年單機遊戲有復甦的跡象，在市場上應該要好好佈局才好。

索特王

線上遊戲市場在今年已經開始步入穩定期，相對的推出的遊戲也會減少一些。依本王看來國產的線上遊戲產品，將是今年市場中的一大焦點，請各位國民多多支持喔！



尼爾斯

相對於過去來說，現在的遊戲雜誌幾乎已經是平面市場的主流。根據非正式調查顯示，目前遊戲雜誌的總銷量，可說是所有類型雜誌中最高的。真是感謝大家的支持啊！請國民們也要多多支持安德烈斯喔！

歐茲

最近單眼數位相機市場又新推出更超低價的機種了！！初級入門40000元以下的產品又多了新的選擇。根據老歐最近在資訊展參訪的經驗來看，這實在是非常超值的選擇，喜歡拍照的國民們千萬不要錯過喔！

G魔王

前陣子上台北出差，順便去逛逛台北國際書展，在台灣角川的攤位把貴志祐介的小說都找齊(《第十三個人格ISOLA》、《黑暗之家》、《深紅色的迷宮》、《天使的呢喃》、《青之炎》)，也在新雨出版社攤位找到西村京太郎的十津川警部系列─《十津川警部的對決》，十津川是西村京太郎筆下很有名的連作主角，甚至最近都是以"十津川的xx"當作小說名稱，可見其多有名，這本小說算是國內第一部引進這系列的小說，希望新雨能繼續出下去^^

藍斯洛

最近越來越相信命運之說了。正所謂『命裡有時終需有，命裡無時莫強求』，這句話擺明了用在哪裡都很適用，更強烈的說明了不要去預料不可知的未來，活在當下，只要此時努力的做好自己份內的事，剩下來的，就交給老天去煩惱吧！

沙雷納

櫻花季節到了，趁此去南投一睹櫻花之美，沒想到還未見到美美的櫻花，就被一長串的車給堵在路上，所以只能欣賞路邊零星的櫻花，未能親眼見到九族的櫻花季，雖然有點掃興，不過也見識到南投山區的美，建議大家有空去郊外走走，你會發現台灣其實是很美的。

蕾蕾公主

聽人家說過新年時要安太歲是真的嗎？我沒安過太歲，不過今年真的不太順啊~~就拿我的小125機車來說好了！大過年的，一下子搞沒電，一下子搞短路，一下子搞破胎，還有一次給我車燈冒煙，更扯的是這些居然都發生在短短的兩個月內，真是讓我除了全身無力外，更想哭啦~T。T，不過除了把它修好之外，又能如何呢？畢竟都十年了，看開一點吧！！

阿雷斯

今年真是冷爆了，幸好春天已經悄悄地來臨，喉嚨的保養也沒問題，準備好好來個貓叫春，喵嗚喵嗚～。最近每天晚上的最大期待，就是等著看星子大的網路連載小說─《太歲》，蠻不錯的唷！在這邊也介紹給大家欣賞。http://home.kimo.com.tw/teensy97/

廣告森林

廣告神殿等待大家來參拜歐！

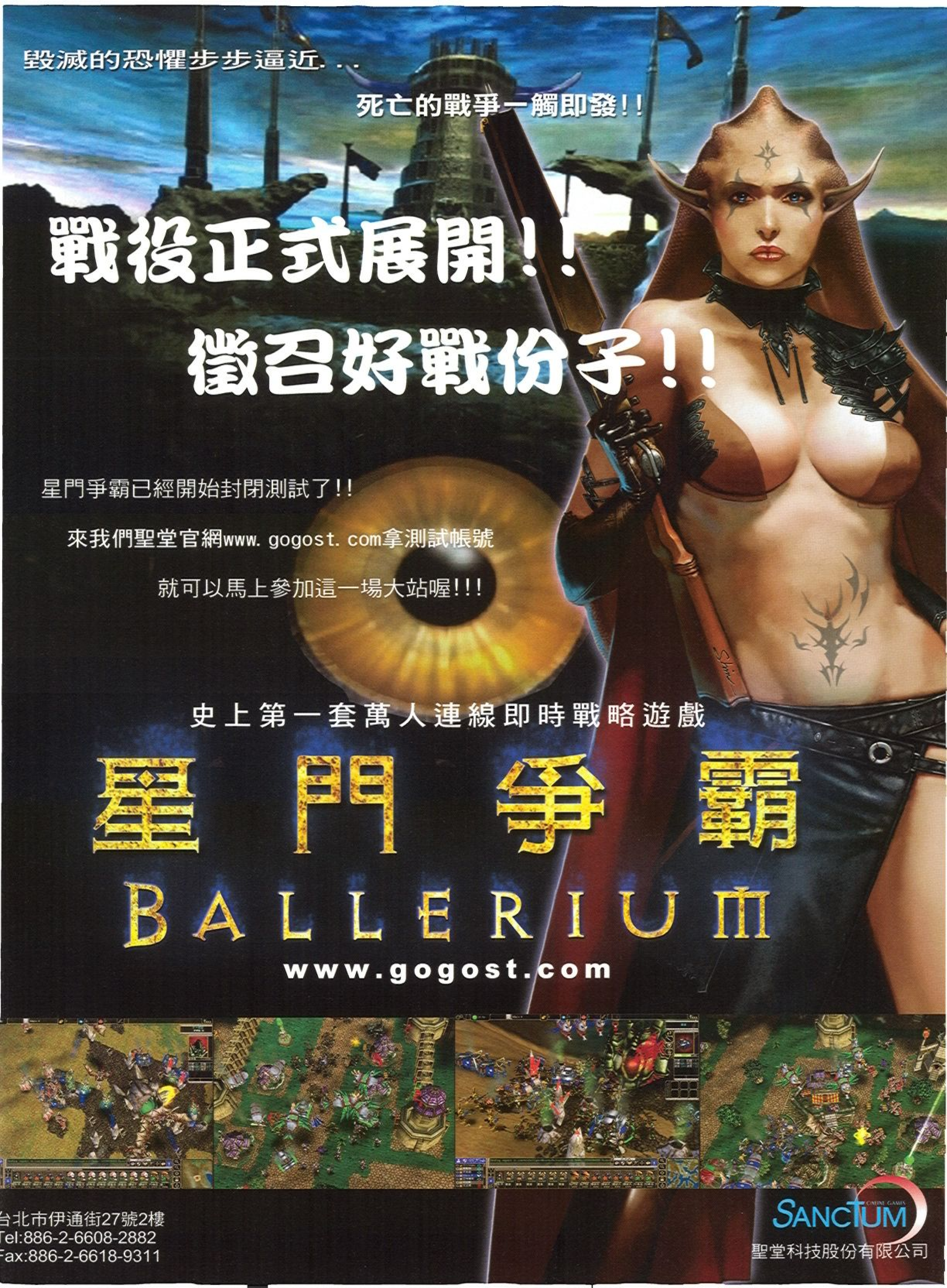


廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw 高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw 台北專線 27889118-248


毀滅的恐懼步步逼近...
死亡的戰爭一觸即發!!
戰役正式展開!!
徵召好戰份子!!
星門爭霸已經開始封閉測試了!!
來我們聖堂官網www. gogost. com拿測試帳號
就可以馬上參加這一場大站喔!!!
史上第一套萬人連線即時戰略遊戲
星門爭霸
BALLERIUM
www.gogost.com
台北市伊通街27號2樓
Tel:886-2-6608-2882
Fax:886-2-6618-9311
SANCTUM
聖堂科技股份有限公司


吞食天地
ONLINE
傾吞天地 冒險無限
召喚你最好的朋友
諸葛亮
召喚獸齊現身
地水火風四大聖獸各領風騷
月下老人來證婚
為小倆口的甜蜜戀情做見證
開啓騎乘系統
與愛馬馳騁吞食遊走天地
英雄美人同攜手
勇闖荊州并州全新版圖
大地岩獸
駭人裂地之力無人能及
水系女神
掀起滔天巨浪冷艷絕雙
相關產品上市消息、喚獸樂園遊戲詳情請參閱官網公告



喚獸樂園
TS.CHINESEGAMER.NET
水系女神
甄宓
浴火鳳凰
乘風青龍
烈焰重生拯救苦難世
呼風喚雨抒解北地大
http://ts.chinesegamer.net
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
智冠科技股份有限公司

Ei全新改版，異形降臨，神龍大地風雲再起！

穿越時空的神秘巨艦再度現身，

一場連高手也難以招架的激戰即將爆發！

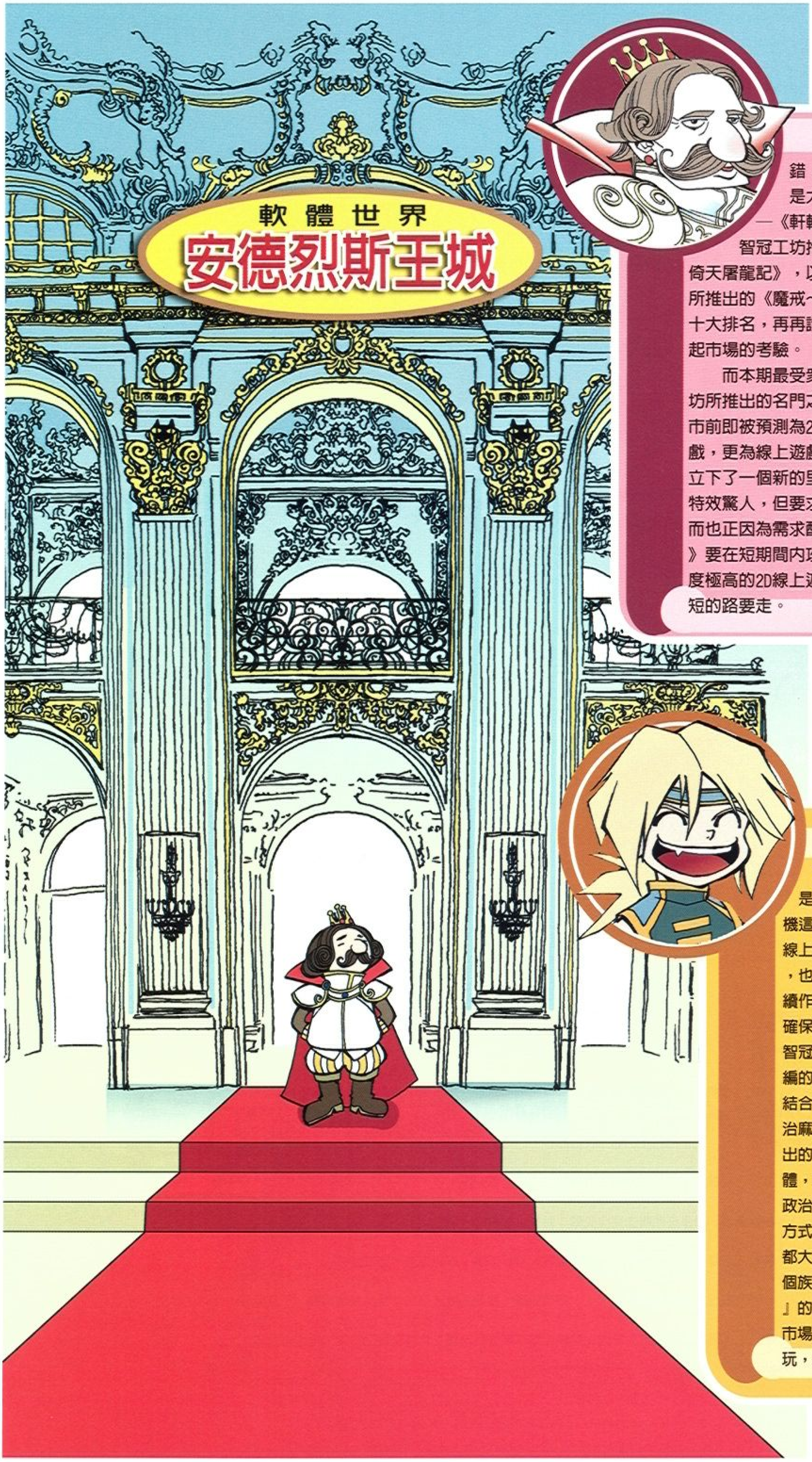
更多高強的魔物、更多撼動世界平衡的奇珍異寶…

趕緊加速練功衝等吧！

因為，真正的冒險才剛要開始！




重返遺跡船
ei.gameflier.com
逆永不沉沒的沉默巨艦·襲！
●體驗榮辱與共的合作感動，共享人類團結聖戰光榮！
●回城卷、瞬息移動魔法完全失效！勝利，才是唯一退路！
●海怪巨毒侵襲，生人勿近！重重機關，步步陷阱！屏氣凝神，勢在必得！
●蓮丸戒指〔戰士攻擊力 + 8〕、追魂項鍊〔靈魂系魔法 + 6〕極品裝備獎勵，千年難得一見首度華麗登場！
●自動化喝水、換符咒全新強化功能，讓你無後顧之憂：全畫面照明特效火把，敵我戰況一目了然！
© 2004 WEMADE Entertainment Corporation © 2004 Actoz Soft Co.,Ltd.
Ⓟ Soft-World International Corporation. © & Ⓟ 2004 Gameflier International Corporation



本期單機遊戲表現的還不錯，有三款新遊戲上榜，一個是大宇工坊的另一款鎮館之寶—《軒轅劍外傳～蒼之濤》，還有智冠工坊推出金庸成名代表作《真·倚天屠龍記》，以及延續魔戒風潮，由工坊所推出的《魔戒～王者再臨》，都搶進了前十大排名，再再證明好的遊戲及提材都經的起市場的考驗。

而本期最受衆所矚目的還是由吉恩立工坊所推出的名門之後—《天堂2》，在未上市前即被預測為2004年的超重量級3D線上遊戲，更為線上遊戲的各方面技術的全面到位立下了一個新的里程碑。而雖然遊戲畫面及特效驚人，但要求的配備也更是『驚人』，而也正因為需求配備的門檻過高，《天堂2》要在短期間內攻佔市場佔有率及遊戲成熟度極高的2D線上遊戲市場，看來仍有一段不短的路要走。

雖然線上遊戲已經佔據了遊戲市場的大半江山，但是還有很多遊戲工坊緊守著單機這一塊市場，就連一些早已在線上市場佔有一片天的大型工坊，也一直陸續的推出經典遊戲的續作或結合時事的遊戲軟體，以確保這一塊領域的玩家需求：像智冠工坊所推出由金庸題材再改編的《真·倚天屠龍記》、還有結合時事類的冠捷工坊遊戲《政治麻將三缺一》及飛玩工坊所推出的《2004全民開打》等遊戲軟體，都是企圖以經典遊戲題材和政治話題來吸引國民目光的行銷方式，以這種方式在市場銷售上都大有斬獲，也滿足喜歡享受這個族群喜歡自己一個人『獨樂樂』的美好時光，並且讓這個遊戲市場更加的多元化，因為只要好玩，誰管他是單機還是線上呢？

國民排行榜

■ 統計日期：1月25日～2月15日
■ 資料來源：軟體世界第178期人氣調查表

1

仙境傳說
● 遊戲新幹線
● 線上角色扮演
上回1　票數 1773

2

大富翁7
●大宇資訊　●益智
上回4　票數 787

3

幻想三國誌
●宇峻科技　●角色扮演
上回5　票數 748

4

仙劍奇俠傳3
●大宇資訊　●角色扮演
上回2　票數 702


5 軒轅劍外傳～蒼之濤 新登場
●大宇資訊　●角色扮演　●票數：643


6 奇幻仙境 上回3
●智冠科技　●動作角色扮演　●票數：527


7 天堂2 新登場
●吉恩立　●線上角色扮演　●票數：451


8 希望Online 上回9
●台灣易吉網　●線上角色扮演　●票數：426


9 真・倚天屠龍記 新登場
●智冠科技　●角色扮演　●票數：418

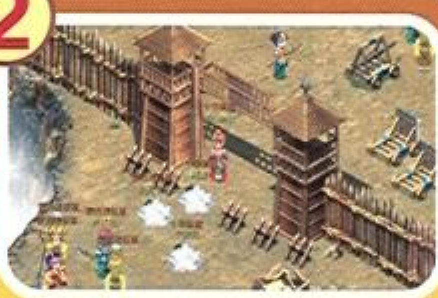

10 魔戒之戰～中土世界爭霸 新登場
●卉谷科技　●即時戰略　●票數：405

工坊銷售排行榜

■ 統計日期：1月01日～1月31日
■ 資料來源：協力商店

1

仙境傳說
●遊戲新幹線
●線上角色扮演
上回1　票數 16986

2

吞食天地Online
●中華網龍
●線上角色扮演
上回3　票數 5967

3

真・倚天屠龍記
●智冠科技　●角色扮演
新登場　票數 5381

4

金庸群俠傳Online
●中華網龍　●線上角色扮演
上回2　票數 5209

5

天堂
●遊戲橘子　●線上角色扮演
上回4　票數 4766

6

幻想三國誌
●宇峻科技　●角色扮演
上回5　票數 4383

7

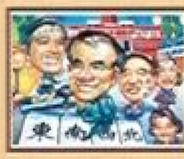
奇幻仙境
●智冠科技　●動作角色扮演
上回9　票數 4292

8

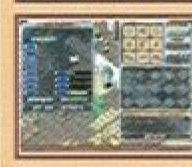
三國演義Online
●中華網龍　●線上角色扮演
再入榜　票數 4167


9 封神Online 上回12
●鈊象科技　●線上角色扮演　●票數：3195

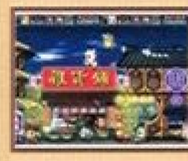

10 天翼之鍊 上回10
●數碼戲胞　●線上角色扮演　●票數：2936


11 政治麻將三缺一 新登場
●冠捷資訊　●益智　●票數：2689


12 三國群英傳4 上回18
●奧汀科技　●戰略　●票數：2549


13 石器時代 再入榜
●華義國際　●線上角色扮演　●票數：2316

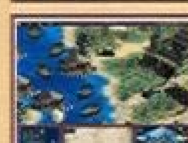

14 NBA 2004 再入榜
●美商藝電　●運動　●票數：2215


15 勇者泡泡龍4 再入榜
●龍愛科技　●益智　●票數：2206


16 希望Online 新登場
●台灣易吉網　●線上角色扮演　●票數：2014


17 大富翁7 上回17
●大宇資訊　●益智　●票數：1842


18 魔獸爭霸3 再入榜
●松崗電腦　●即時戰略　●票數：1655


19 世紀帝國2 再入榜
●台灣微軟　●即時戰略　●票數：1591


20 戀愛城市Avatar 新登場
●酷奇思　●線上交友　●票數：1586

調查協力商店

北區：創世紀電腦　旭曜NOVA　英瑞書局　丸升文化　詮弘資訊　宏哲資訊　馨運　書盟　宇宙
中區：精鋐資訊　大大書店　太祥圖書　有格電腦　山民書局　亞洲心資訊　新世紀書局　墊腳石圖書　全亞通　大大文化廣場　日本橋　U23C資訊館
南區：日本橋　哈特資訊　光南書局　青年書局　歸仁文化廣場　雄大書局　多米資訊廣場　順發3C



皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取





終於終於寒冷的冬天過去了！接下來溫暖又美麗的春天即將來到，相信國民們的心情也一定會變的比較愉快吧！話說隨著氣溫的提升，安德烈斯內就掀起了一股旅遊風潮，只見成員們有如傳染病般一個個的前往諸如清境農場、九族文化村、溪頭、阿里山……等等的風景名勝，老編雖然都沒有跟到，不過每天吃著大家從各地帶回來的名產，也是很有旅遊好心情的啦！在此老編呼籲大家，春天真是旅遊的好季節，有空的國民們千萬不要錯過喔！

話說上一期的限時兌換仙境傳說開卡包+大波利抱枕由於數量有限，雜誌上架沒幾天就馬上被兌換完了！為了給向隅的國民再一次機會，老編費盡千辛萬苦的又去收刮了5個波利抱枕，這可是最後的機會了喔！手上有50Ｓ幣的人請手腳要快，因為限時兌換5個，5個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至信箱(leaflet@swm.com.tw)的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換大波利抱枕」並註明姓名地址即可，請馬上行動！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！



安德烈斯王國Ｓ幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD



A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達 DX3700 數位相機



兌換額度

11000S



A4. Palm m125

兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



G1 大波利抱枕 5名 限時兌換

兌換額度 50S



注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度
2. 有限量的贈品（如20名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。



本月 安德烈斯國民大獎

A1 吞食天地餐具組 30名

吞食天地餐具組是含有巴豆妖湯匙一支、筷子一副的限量精美吞食餐具組。不僅圖案造型可愛，而且實用大方。不管是上學上班，拿出來用一定會羨煞所有同學朋友的。不過相信一定有些國民會捨不得用，把它收藏起來也是很美麗的擺設喔！





177期 國民大獎中獎名單公佈

昆盈極光無敵手滑鼠鍵盤組 40名

邱裕森	何世麟	陳依齡	黃瀚禹	李育豐	陳進光	王韻嵐	鄭亦真
楊峻豪	林伯宣	何永達	劉益辰	陳佑銓	于孝勇	蔡淑君	謝雲全
邵遵先	劉志煌	嚴文操	邱懿如	蔡幸純	黃宥瑄	李柏翰	張懿函
謝承佑	林亞逸	李安中	張筱筠	許家綸	陳智賢	陳美芳	吳嘉芸
陳孟嘉	王忠太	蔡東穎	汪心瑜	汪玉如	王寶漢	劉芳廷	鄭詠仁

波利吊飾組 50名

陳家豪	許竣雄	鄭瑞龍	詹以如	張佳琳	陳威宇	鐘振賢	羅玉笛
林明旭	游以舜	曾啓田	林煌軒	賴銘祥	王政達	陳志和	陳亮頤
楊育誠	李昌駿	彭吉偉	曾元銜	林詩銘	陳藝芳	賴政霖	魯程軒
李卓寰	陳有余	賴函可	董凱琪	簡聞岐	黃永輝	楊凱棠	林昱君
許竦瑜	吳桂萍	周姵伶	楊博仁	施惠柑	蕭瑞毅	凌莉雪	方才源
田才樺	黃守賢	陳苡汝	謝宗融	胡可人	吳亭錚	梁振升	呂生任
李健新	孔柏雄						

仙境傳說T恤護腕組 20名

趙可婷	賴沛中	李鑫豪	洪學斌	范萬晨	鄭凱承	黃雅卿	陳權澤
陳芝芸	蔡紹君	黃嘉輝	藍啓訓	陳雅雯	許婉慧	林大鈞	阮俊德
許永和	葉郁玲	胡承宏	魏子喬				

黃毛小雞（一組8隻） 2名

張朝傑	林宏博	

軒轅劍筆記本 5名

程靖嵐	邢正騏	陳俊傑	吳郁婷	力惠榮

天上碑手機吊飾 9名

許智淵	賴宜鈴	鄭博遠	張書華	李孟修
蔡亞哲	鄭靄灝	曾　瑋	莊玟舲	

巴豆妖娃娃 10名

郭豐萍	魏詩展	陳依萍	高孟崇	張哲榮
賴建安	吳彥蓓	譚漢翔	王善輝	邱祈竣

魔力寶貝掛錶 10名

許千慧	游國良	王盈丹	林衛成	鄺筱雲
黃婉琪	陳汝森	吳靜怡	黃弘竣	楊承翰

吞食天地文具鉛筆盒 20名

李德音	李奕緯	曾建豪	賴冠豪	陳瑞香
何健偉	黃聖傑	許尉生	胡耀中	楊子昇
何奕德	鄭安良	蘇振銘	官福慶	張正憲
曾禎鳴	馬蕙琳	龔治齊	涂佳慧	蘇源隆

虛擬人生3 20名

張嘉文	廖科綸	王偉宸	葉　凡	劉彥廷
張宸豪	陳晴妙	劉益昌	林煌娸	阮莉萍
黃耀澄	林于盛	洪偉倫	黃正偉	黃崧銘
杜勝利	陳怡萱	彭建捷	吳政杰	鄭億琳

Dr. eye 5名

陳彥東	鄭凱華	李宗霖	李俊璋	聶正心

小王子互動DVD 5名

陳志孝	吳穎柔	王棋富	黃偉修	葉弘彬

獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅。

皇家畫室

王國畫家的作品展示場



畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品概不退還

軒轅劍外傳蒼之濤

遊戲周邊得獎者發表



張玉旻 恭喜獲得雲狐手機吊飾



Pat 恭喜獲得雲狐手機吊飾



丸仔 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+杯墊組



綿羊 恭喜獲得軒轅劍外傳蒼之濤遊戲



小白 恭喜獲得雲狐手機吊飾



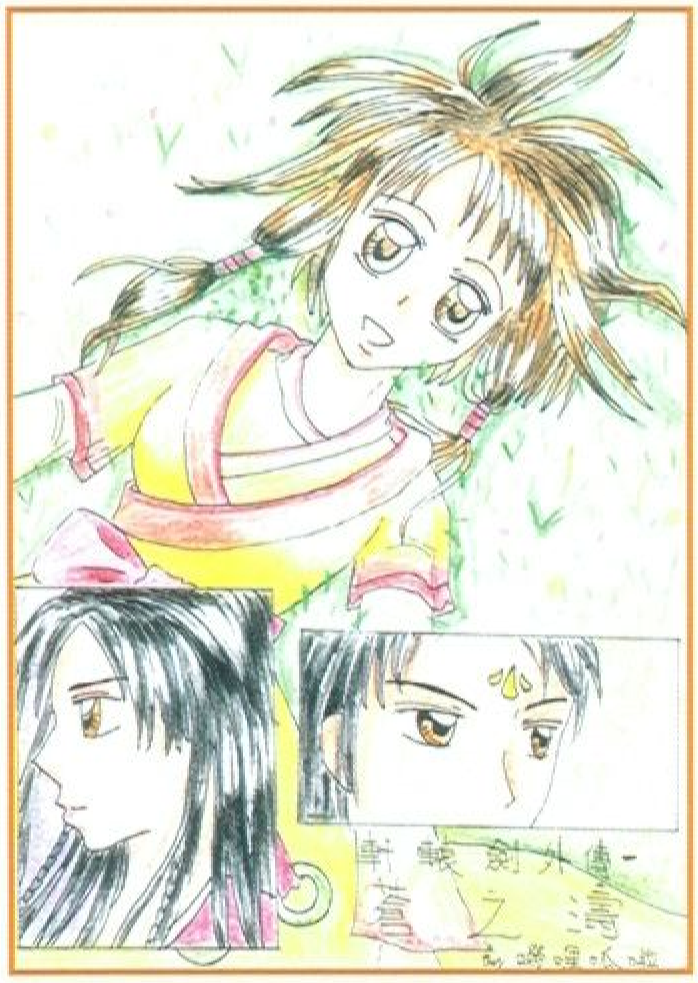
水精靈之弟 XD 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組



SYL 恭喜獲得雲狐抱枕



非醐 恭喜獲得雲狐抱枕



嘰哩呱啦 恭喜獲得雲狐抱枕



Uwi 恭喜獲得雲狐手機吊飾



緹雅 恭喜獲得雲狐手機吊飾



林至寧 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊 + 杯墊組



金魚 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊 + 杯墊組



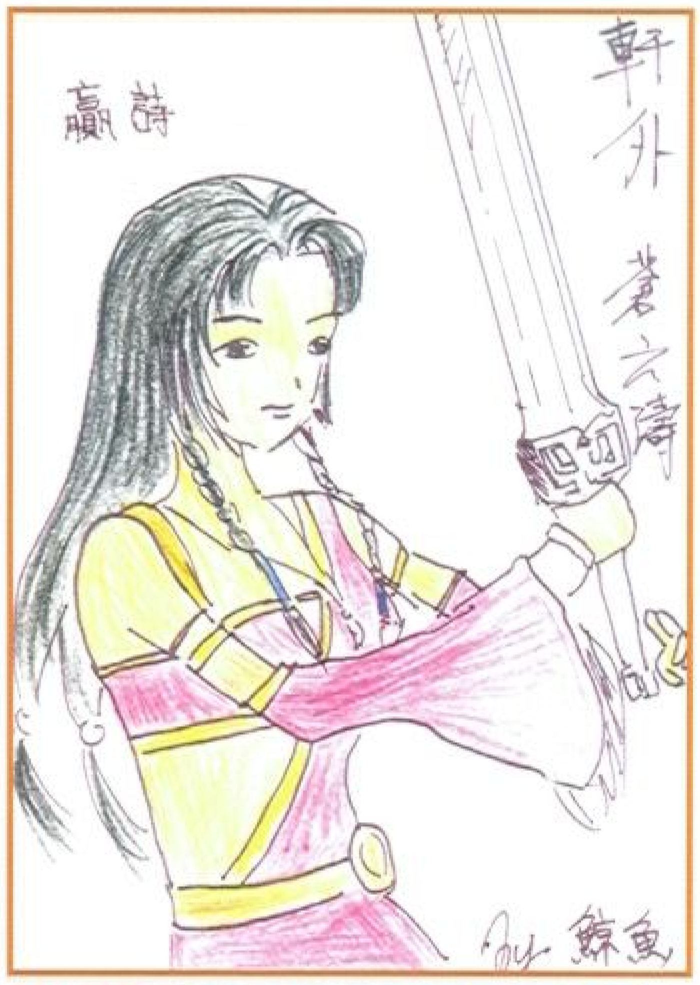
宇 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊 + 杯墊組



小涵子 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組



羽音 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組



鯨魚 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組



球球 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組



劉上瑋 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組





文徽 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組



子心 恭喜獲得蒼之濤滑鼠墊+ 杯墊組



minazuki 10P/100S



琊雪 10P/100S



可樂 10P/100S



陳苡汝 10P/100S



雲 10P/100S



暴走漫迷 10P/100S



哪迷 10P/100S



笛音 10P/100S



蔡捷宇 5P/50S

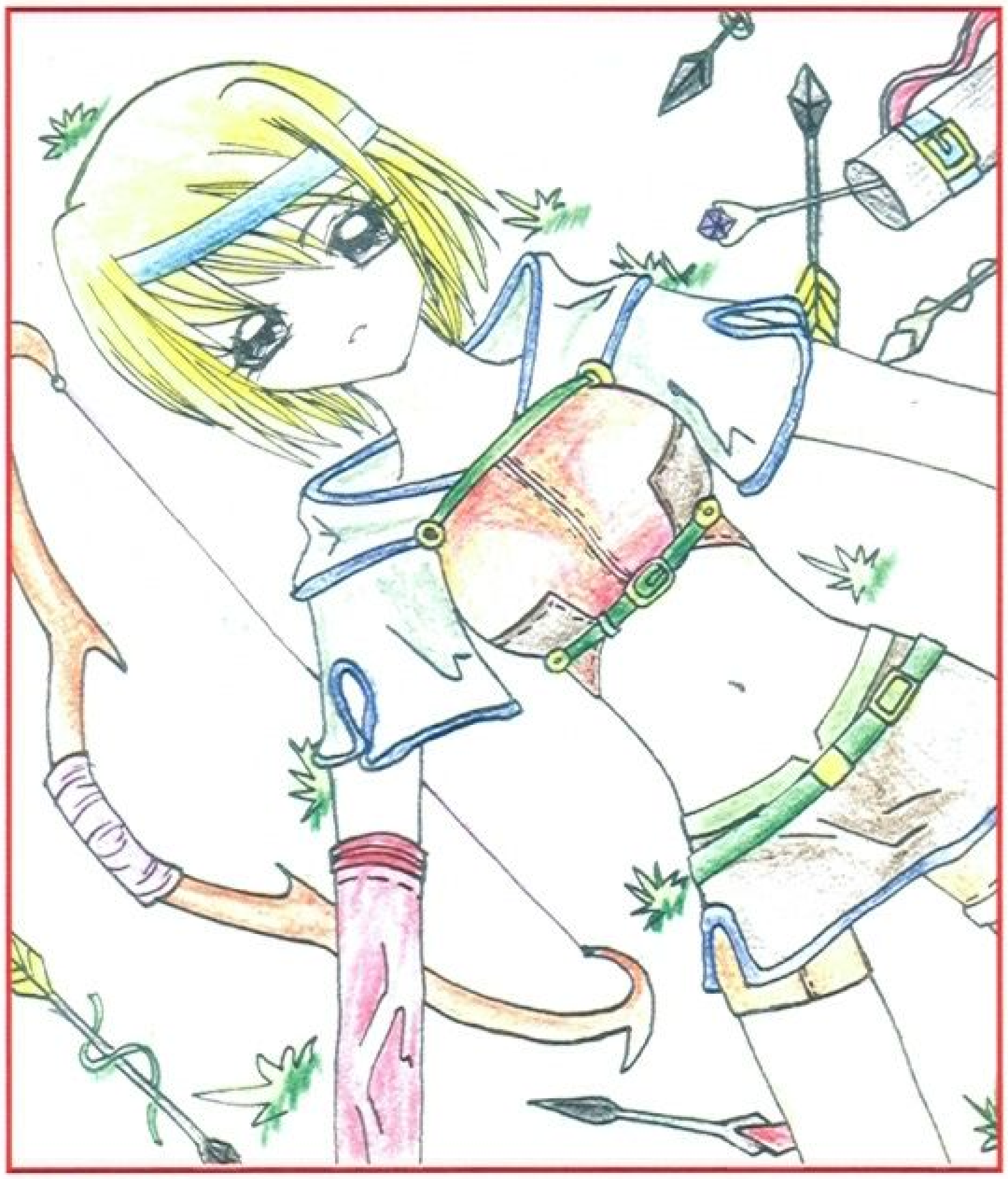


嵐月 5P/50S



Sarah 20P/200S

取景角度挺棒的



吳穎柔 15P/150S

女獵人身材真是好啊……汗

尼爾斯廣場

遊戲石盤小道消息最佳探聽處



軟硬合作又一樁

光榮公司（KOEI）和Nvidia達成合作關係

NEWS

剛剛確定的消息，日本的光榮公司（KOEI）和電腦硬體顯示卡廠商Nvidia達成了戰略合作關係。在之後，Nvidia將全面的對光榮公司進行技術支持，而光榮方面也宣佈在之後的光榮出品的遊戲都會針對Nvidia的顯卡系列做最優化處理（換句話說就是玩光榮的遊戲用Nvidia的顯卡效果會最好…）

光榮方面對於這次的合作表示『我們非常高興能夠和世界頂級的圖形處理技術廠商達成這樣的協定。而從現在開始，我們可以讓我們遊戲的愛好者們在遊戲中得到第一流的享受』，但這並不是Nvidia和日本的PC廠商第一次達成這樣的協定了。在之前，Nvidia就已經和Enix還有Square達成了類似的合作關係。而衆所周知的遊戲就是《太空戰士XI》。

大吃一驚

《戰慄時空 2》盜版驚現俄羅斯



經典FPS遊戲《戰慄時空2（Half-Life 2）》的誕生過程似乎就應該這樣一波三折，首先是因為種種原因數度宣佈推遲發售（原定日期是2003年9月30日），10月初又發生了著名的駭客竊取HL2部分原始碼事件，然後Valve的母公司Vicendi Universal在法國召開新聞發佈會，會上宣佈HL2的發售日期又可能定於今年，而具體的發佈月份卻存在很大爭議。

但是現在，《inquirer》的一則新聞估計又要讓Valve的官員們坐不住了，俄羅斯的一個玩家給他們的編輯發來了HL2的盜版CD已經在該國的遊戲軟體櫃檯上公開發售的照片。其中盜版的Half-Life 2包含2張CD，遊戲已經被轉為俄語。據那位玩家所述，遊戲來自Valve網站的拷貝，並且他還表示這個版本的遊戲已經可以進行完整遊戲，只是有些地方的內容不太一樣。

Valve在HL2上的一系列失敗使得本應該成為2003年年度最佳遊戲的美夢破滅，更糟糕的是2004年的發售日還遙遙無期，Valve的高層們該有所覺悟了。

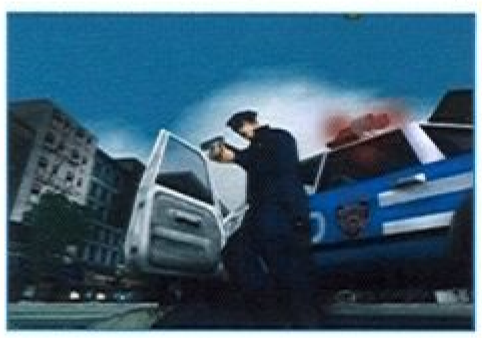
恐怖哦～

《俠盜獵車手》很可能拍成電影

由英國Rockstar公司負責開發，美國Take－Two公司負責發行，全系列在歐美地區大賣3000萬套的超人氣動作由遊戲『GTA』（Grand Theft Auto），除了在遊戲界叱吒風雲之外，似乎也有意朝電影界發展，希望在大螢幕上再創另類暴力美學。

據聞Take－Two公司在前陣子一口氣申請了『GTA』多款系列的商標名稱之後，（他們甚至已經申請到了『GTA』第六代），Take－Two公司除了不放過在遊戲界在申請商標專利之外，也繼續向美國商標局申請了『GTA』電影的名稱，甚至連遊戲開發商Rockstar也註冊了『Rockstar Files』的新公司名稱，似乎表示他們真的有意想切入電影市場。

但是目前Rockstar公司對於『GTA』被註冊電影商標名稱一事不願多談，也不願針對是否投入電影產業多發表意見，只表示他們目前的本業還是放在遊戲上，今年會有多款讓人眼睛一亮的大作推出，這才是玩家該注意的事情。



NEWS NEWS



專為2004年總統大選量身定做的選戰遊戲
輕易上手的大富翁遊戲，操作簡單容易。買地、蓋房子、收過路費，相較傳統大富翁更別具風味。
玩家要廣建自己的競選中心，提高支持度。不同等級也會增加不同的競選活動，吸收更多的選票。
過程中當然還許多突發事件，讓整個遊戲更熱鬧更刺激。
引用最新的人口資料與投票數據，各縣市藍、綠、中間、三種選民的支持度，也是設定跟實際民調相接近。
天氣也會影響最後的投票率喔！所以遊戲中不到開票當日你是不會知道鹿死誰手。
政治新聞吵翻天，藍綠較勁大富翁，大家攏嘛放輕鬆
扮演競選操盤手，精選總統候選人，力拼總統大選戰
台灣走透透
總統大富翁
無置入
總統大富翁？還是富翁大總統？ 眾多的政治人物一起在遊戲中演出
輕鬆易懂的遊戲玩法 真實貼近總統大選
多種特殊建築物及卡片妙計,不同的新聞事件!
發製作
Gaeasoft
蓋亞科技股份有限公司
http://www.gaeasoft.com.tw
台北縣永和市竹林路18號2樓
電話：(02)8231-7059
傳真：(02)8231-7062
E-mail：service@gaeasoft.com.tw
總經銷
LS
LIGHT SOFTWARE
光昱科技股份有限公司
www.ls.game.tw
台北縣新店市寶中路65巷18號1樓
電話02-89146696 傳真02-89146405

漲勢驚人

智冠科技 03 年自結數稅前盈餘成長 150%

智冠科技 03 年自結數營收達到 27.69 億元，較去年同期成長 23.6%，稅前淨利達到 9.97 億元，更較去年同期大幅成長 150%，每股稅前盈餘達到 12.75 元。其中智冠通路本業部分，因為達到整體經濟規模效益，營業利益也大幅叫去年同期成長約 1.5 倍，達 2.01 億元。

業外轉投資部分，除了子公司中華網龍掛牌的釋股利益之外，由於 100% 持股子公司遊戲新幹線所經營的代理線上遊戲《仙境傳說》人數持續攀升，目前上線人數已達到三十萬人。而新幹線於 92 年度也貢獻智冠業外投資收益約 3 億元，使的整體業外收益也大幅成長約一倍。



而展望 2004 年，智冠將持續擴大國際化腳步，以華文題材遊戲為主要發展重點外，除了預估智冠在臺灣的整體市占率將達到 70%，對市場產值將達到 21.7 億元人民幣的大陸市場也將持續佈局，並且將營運重心擴展到東北亞和東南亞，搶佔其他亞洲新興線上遊戲市場。

致命羅密歐

《真實犯罪：洛杉磯街頭》即將登陸 PC



去年在 PS2 上大行其道，大有 GTA 之風範的《真實犯罪：洛杉磯街頭（True Crime：Streets Of L.A.）》如今終於要在 PC 上登場了。該作在整體上與 GTA、《大逃亡》等作品基本一致，在融合了槍戰、動作飆車等流行要素，在一些機車的刻畫上比起專業級賽車遊戲也毫不遜色。

另外在該作的動作方面也借鑒了李連杰的好萊塢大片如《致命武器》、《致命羅密歐》等片的動作風格，給人以相當爽快的視覺衝擊。遊戲在面積二百四十平方英里的洛杉磯街區進行。街道和地點基於衛星照片和 GPS 資料製作，精確再現了洛杉磯的全貌。遊戲中有 20 個主要任務，和超過 100 個分支事件，每個任務舞臺都超過 400 平方英里，且場景中所有物體都可以破壞。



連鎖效應

又一家日本遊戲公司倒閉



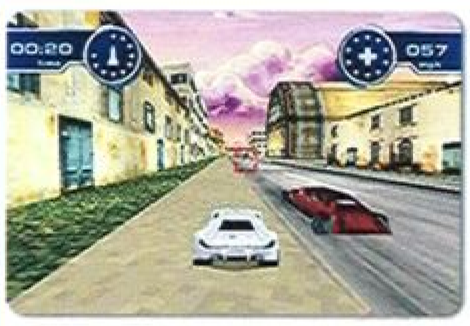
在十幾年前以一款益智遊戲《魔法氣泡》成名的遊戲公司 COMPILE，在掙扎了多年之後終於不支倒地宣佈破產，而 COMPILE 宣佈破產之後尚有負債 54 億日幣，她們打算以拍賣公司財產、遊戲版權…等方式償還債務。目前只知道 SEGA 有收購她們最有名的《魔法氣泡》遊戲版權，至於其他的拍賣內容目前不明。

COMPILE 會倒閉其實是可以理解的，他們在十幾年前靠著一款《魔法氣泡》成名後就沒啥長進，這十幾年來幾乎都只靠一款《魔法氣泡》的各種改版想撈錢，欠缺積極進取的企圖心。所以在四年前就已經傳出 COMPILE 面臨財務危機，經過四年的掙扎，終於也宣佈破產。



GBA 外的另一種選擇

掌機新選擇《Zodiac》



很難說清到底有多少電腦遊戲愛好者擁有 PalmOS 系統的掌上電腦或者一款 PocketPC。它們對於那些需要隨時和外界保持密切聯繫的人士確實非常的必要，而且這兩個操作平臺也內置有一些小的遊戲。不過，直到 Tapwave 公司宣佈推出它名為 Zodiac 的 PDA 產品，再沒有人試圖研發具有更強大的遊戲功能的 PDA 了。可以毫不誇張地說，Zodiac 的亮相已經為 PDA 遊戲成功設下了一道新的『門檻』。

不過，Zodiac 並非是 GameBoy 增強版的替代者。它最初只是被設計為一款異常出色的、內置 PalmOS5.2 作業系統的 PDA，只是『碰巧』被發現可以被最大限度地用作一個遊戲機來玩遊戲。



如果單純從一個掌上電子產品來講，它絕對稱得上是一款『殺手級』產品，從掌上遊戲機的角度看，這款產品也是潛力無限。它的預計售價大約 399 美元。



就算蘿拉再世
也要俯首稱臣！
榮獲2003年度最佳遊戲
與最佳跨平台遊戲等大獎
波斯王子
時之沙
PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME™
UBISOFT
GUMP
總代理
UNALIS 松崗科技股份有限公司
地址：台北市民生東路二段149號6樓
客服專線：(02)2506-8289轉194
訂貨專線：(02)2512-1455
© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia ® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment.
戰慄時空CS模組典藏合輯
史上最具收藏價值的遊戲組合
HALF-LIFE
PLATINUM COLLECTION

世紀帝國的靈魂

Big Huge Games 使用《SpeedTreeRT》軟體開發新遊戲



Big Huge Games 最知名的開發作品是《國家的崛起》(Rise of Nations)，它是結合《文明帝國》的理念和《世紀帝國》的遊戲方式而製作出的出色遊戲。Big Huge Games 今天宣佈他們已經獲得授權使用《SpeedTreeRT》軟體，而且現在他們也正在開發一款未經公開的專案。《SpeedTreeRT》軟體是由 Interactive Data Visualization 在 2002 年 12 月份發行的低多邊形，高現實主義的表現樹木受風力影響的虛擬軟體。軟體中包括超過 80 種樹木模型庫，還包括一個 Windows 應用軟體，名叫《SpeedTreeCAD》，可以讓用戶生成編輯樹木的即時動態效果。

Big Huge Games的創立人兼總經理Tim Train說：『我們選擇 SpeedTree 主要是因為程式中 CAD 的傑出能力，可以在我們下一款遊戲中用來生成可信而迷人的外部環境，這個套裝軟體對我們是無價的。我們曾經試用過軟體的評估版，從此我們就知道該使用它來升級我們所有的產品了。』

Xbox 2 規格預測

水晶造型主機限量發售

最近幾家歐洲比較大的經銷商表示，這款水晶版的 XBOX 主機配備 20GB 硬碟，同時配備兩個透明水晶手柄。預計該遊戲主機將在 3 月 6 日開始在歐洲市場銷售，價格為 199 美元。

而日前國外多家網站對微軟下一代遊戲主機 XBOX2 規格進行了預測，據報導，XBOX2 將採用三顆 IBM PowerPC 64 位處理器，每顆處理器處理兩個線程，所以可以同時 6 個線程工作。處理器基於 PowerPC 976 之上，這是第一款採用 65nm 工藝的雙核心 PPC 處理器。顯示卡方面，XBOX2 將採用 ATI R500 圖形晶片，支援 PS3.0 和 VS3.0 特性。此外還將支援微軟下一代作業系統 Longhorn 內建的 DirectX 10。更重要的是 XBOX2 將解決目前顯示卡晶片最大的頻寬問題，其顯示卡在包含圖形渲染單元的同時還將內置 DRAM 緩衝區，足可以處理 480i 圖像，最終實現 HDTV 全螢幕反鋸齒。XBOX2將可以採用 512MB 顯示卡記憶體，256bit，而目前微軟計畫僅僅採用256MB，最終方案要根據對手 SONY PS3 規格而確定。



天堂 II 同時在線人數破 7 萬

線上遊戲管理員工作時間拉長 1.5 倍

《天堂 II》網路遊戲在眾所期待下於 1 月 13 日早上 11：00 開放公開測試。為因應春節期間龐大的上線壓力，特地在春節前加開了四組伺服器嚴陣以待尖峰時刻的來臨，並於 1 月 30 日會員人數達到『57 萬人』、同時在線人數一舉突破『七萬人』大關，再創下同時上線人數新高峰。

特別趕在農曆新春前開放公開測試的天堂 II，為的就是能陪伴所有喜愛天堂 II 的玩家們，一同渡過寒冷的春節。為因應春節期間龐大的上線壓力，吉恩立特別在春節前加開了四組伺服器（目前共十五組）並加派比平日多一倍的線上遊戲管理員(GM)於春節期間加強對遊戲的服務。但在過年期間仍不敵玩家對於天堂 II 的熱情，同時上線人數的壓力一直超過伺服器承載，導致一些玩家無法登入及發生遊戲進行遲緩的狀況，針對這個問題由於與台灣整個的網路頻寬環境有很大的關係，吉恩立現在已積極與各大電信業者尋求解決之道，為了就是要提供玩家最佳的遊戲連線品質。



遊戲風潮吹向華納

華納兄弟成立自己的遊戲開發部門



以《哈利波特》系列等電影而著名的華納兄弟如今宣佈將在該公司內成立遊戲部門 Warner Bros.Games，並將由該部門負責電影遊戲化的授權業務以及自己開發遊戲並販售等等的業務工作。至於該部門的部門長，則將由之前曾經開發《駭客任務 Online (The Matrix Online)》的 Monolith 公司前 CEO Jason Hall 擔任。

據 Jason Hall 表示，今後 Warner Bros.Games 除了內部遊戲開發製作之外，也希望能推出與其他公司共同開發進行的遊戲作品，至於今後Warner Bros.Games 將會有怎樣的作品發售推出，玩家不妨就先拭目以待吧。


蕩神誌
並不是　華人作不出好遊戲
只是　你還沒玩到這樣的遊戲
總發行
英特衛多媒體股份有限公司
INTERWISE
TEL:(02)29996768 FAX:(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
研發製作
戲魔師互動科技股份有限公司
WISEPLAY
WISEPLAY INTERACTIVE
© 2004 WISEPLAY INTERACTIVE INC. All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

NEWS NEWS

三國風雲起

《三國志 10》最新畫面、遊戲資料



遊戲類型經過9代的轉變，在10代中我們將又見到了太閣類型的三國。遊戲系統將充分結合7、8代的優點，龐大的武將人數允許超過包括玩家新建武將在內的750人以上。人物形象圖看上去變化不大，程式上對前作進行了美化，與9代人物相近。忠實的三國志玩家們基本上都能分辨出自己熟悉的武將。

而這次第十代也以三國志系列中Ⅶ、三國志Ⅷ代『武將擔當制』為基礎，遊戲中包括登場武將及玩家所能扮演的武將角色將超過750人以上。而這次十代也彙集所有三國志系列所有受玩家歡迎的設定，包括『武將擔當制』及如同九代一樣以中國全體地圖為遊戲舞臺，但在都市與戰鬥時會另外切換到其他畫面等設定，可謂是集三國志系列大成的一款作品。



獅子的反撲

Sony 稱 PSX 需求強勁

日本電子與娛樂巨擘Sony表示，年底銷售『極好』，顯示遊戲機PS2和新遊戲機PSX的銷售強勁。10-12月當季約占Sony年度營收的三分之一及營運獲利的大多數。分析師將該季視為這家消費電子產品公司的營運關鍵期。

Sony正指望2004年的表現能優於2003年。去年該公司在4月公佈季度虧損高達10億美元，10月時則宣佈重組計畫，將在接下來三年削減13%的全球員工。另外，該公司希望能藉由推出如PSX等最尖端的產品，改善其命運。娛樂產品PSX內建硬碟及DVD錄影機，還有PS2遊戲機。

Sony執行副總裁Ken Kutaragi向路透表示，PSX在店面裏銷售一空。他稱，『我們在第一周售出10萬台PSX。雖然價格將近10萬日幣，仍搶購一空。沒有其他產品可以匹敵。』該產品於12月13日時，在媒體關注中上市。



Blizzard 設計部副總裁離職

Allen Adham 離開 Blizzard



2003年對於Blizzard公司來說是一個多事之秋，許多內部人員的相繼離去，而在2004年伊始，公司的創始人之一Allen Adham繼Bill Roper等四名高層之後（詳情參閱文章『Blizzard失血：前副總裁BILL等4高層集體辭職』），也向Blizzard公司遞交了自己的辭呈。

Allen是在幾天前決定辭職的，Blizzard公司也確認收到並通過了Allen的辭呈。Vivendi同時也宣佈決定改變先前的決定不再出售他們的遊戲部門，這多少和Allen的離開有些關係。據悉，Allen已經開始組建一家投資公司，同時他也指出辭職的決定是處於自願的。

令大家稍感欣慰的是儘管辭去職務，Allen現在仍然擔任Blizzard的顧問。

大者恆大

歐洲23家遊戲公司倒閉

歐洲遊戲產業雖然這幾年突飛猛進，以每年200%的成長率擠下日本，成為全球第二大的電玩市場，不過歐洲遊戲市場雖然大有成長，但是仍然有一些體質較弱的小型遊戲公司倒閉。

根據英國金融時報的報導，去年歐洲遊戲市場好壞參半，好的是整體市場產值大幅提升而成為世界第二大市場，但也因為整個遊戲產業面臨轉型整合，一些體質較弱或是無法跟上市場潮流的遊戲公司也跟著關門大吉，在去年全歐洲有23家遊戲公司倒閉，比起2002年倒了14家更為誇張，而其中較讓人震驚的是老牌遊戲公司3DO的倒閉，以及曾經靠著《古墓奇兵》系列大賺的Eidos瀕臨破產（後來Eidos靠著其他幾家遊戲公司的接濟勉強支撐不致倒閉），顯示歐洲遊戲產業光鮮亮麗的背後也有黯淡的一面。



NEWS NEWS



LORDS of EVERQUEST™
無盡的戰役
地城冒險的勇者　轉戰浩瀚戰場上
這一回
考驗你的戰略EQ
◎改編自萬人網路RPG：無盡的任務
總發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)29996760 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
PC CD-ROM SOFTWARE
RAPID EYE ENTERTAINMENT
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Reebok 也來參一腳

Acclaim 新賽車遊戲《Juiced》將支援 CyberRider 技術



Acclaim Entertainment 今天宣佈他們將和知名運動鞋廠商 Reebok 公司共同研究和開發新的遊戲理念，即遊戲連接 Reebok CyberRider 技術。同時今天還確定了最近宣佈的街道競速遊戲《Juiced》將是第一個支援 CyberRider 技術的遊戲，並定於 9 月份上市。

Reebok CyberRider 技術是一種互動式練習自行車，不久將來可以和PS、PS2、 PC或XBOX主機連接。這種自行車使用調速輪感測器傳送自行車上的速度，轉向資訊，直接反映在遊戲中，即玩家在自行車上蹬的越快，遊戲中控制車的速度也越快，同時還可以記錄你的各種數值，比如最高速，當前速度，分數等。Acclaim 和 Reebok公司還希望CyberRider 技術能夠讓不擅長運動或懶惰的玩家在玩遊戲的同時可以得到鍛練身體的目的。



風水輪流轉

UBI 業績上漲，《波斯王子 2 》持續開發中

一直以獨霸歐洲、稱雄全球為目的UBI近幾年發展的可謂順風順水，一直以來都在傳出一片大好的消息。近日該公司又公佈了其 2003 至 2004 財年第三財季的財務狀況，據公佈，這一財季 UBI 銷售收入達 2.27 億歐元，與去年同期相比大幅上升了 29.3%。這一出色成績主要歸功於歐洲市場的出色表現，由於在這段時間裏，UBI 大幅加強了在歐洲市場的各類市場活動，使得過去九個月裏，UBI 僅在歐洲的銷售收入就達到了 3.56 億歐元，與去年同期相比大幅上升 41%。

不僅歐洲市場上成績耀人，在強手林立的美國，UBI 的表現更加突出。第三季度，UBI 在北美地區銷售收入增長 42%，在各大發行商中排行第七（在英國排行第二、德國排行第三）。特別一提的是，UBI 去年力推的動作遊戲大作《波斯王子：時之沙》果然不負衆望，僅在歐洲就賣出了兩百多萬套，是去年該地區十大熱銷遊戲之一。



不如自己賺

漫畫出版商 Marvel 加入遊戲開發商行列



遊戲界賺錢容易，也讓越來越多漫畫、電影公司撈過界，自己投入遊戲開發，如美國知名漫畫出版商 Marvel 日前就宣佈，今後他們將不再授權其他遊戲公司針對他們的漫畫開發遊戲，而將把版權全面回收，自己成立遊戲部門開發遊戲，肥水不落外人田自己來賺。

Marvel 公司是美國最大的漫畫出版商，手上擁有一大票知名漫畫的版權，包含超人、蜘蛛人、X 戰警、綠巨人…等大家耳熟能詳的超級英雄。在以往 Marvel 都把這些漫畫版權授權其他遊戲公司開發遊戲，自己本身不直接參與遊戲開發，但因為Marvel衆家英雄名氣響亮，遊戲隨便賣都能賣個上百萬套，讓他們也興起了乾脆自己開發遊戲的念頭，成立遊戲研發部門直接投入遊戲研發。



PS2 力挫 Xbox

線上使用人數達 150 萬

據 Sony Computer Entertainment（SCE）統計，PS2 現在在全世界通過網際網路的用戶已經達到了 150 萬人。是Microsoft的Xbox Live所公佈線上用戶數量 75 萬的 2 倍。SCEE 的 Nainan Shah 表示：『在今後網路普及化的數年內 3D 圖像的應用不過只是遊戲中的普通技術而已』。

另外，SCE 的PS2版《SOCOM：US NAVY SEALs》成為了歐洲最流行的線上遊戲。而且，在 2003 年英國銷售前 3 位的遊戲全由PS2 的 ONLINE 遊戲所包辦。對於 ONLINE 遊戲當紅的中國市場，SCE 可能也在虎視眈眈了，不過目前為止仍未有消息指出 SCE 會對中國市場採取什麼行動。



id software人事大變動

Doom 3後續遊戲變動



遊戲界的人員流動實在是過於頻繁，著名遊戲製作公司id Software的設計師Graeme Devine日前宣佈離開該公司，投向Ensemble Studios進行遊戲開發工作。

id Software在他們的網站上發佈了一條人事變動消息。現任首席執行長Todd Hollenshead和現任首席設計師Tim Willits成為了公司持股人，也就是從雇員升級為老闆。而在Todd和Tim成為持股人之前，id有三位老闆——John Carmack，Adrian Carmack，Kevin Cloud儘管新聞稿裏沒有透露新任老闆的持股份額，但可以肯定的是，這必將改變從前John .vs. Adrian+Kevin的格局，也必將影響到id在Doom3之後下一款遊戲的方向。



另起爐灶

《古墓奇兵》創始者成立新遊戲製作公司

Jeremy Heath-Smith，Adrian Smith，這兩個Core工作室的創建者，Lara Croft以及《古墓奇兵》系列的創造者，今天宣佈他們成立了一家新的遊戲開發製作公司：Circle工作室。35名前Core雇員已在為該公司工作，一些PS2和Xbox遊戲的開發工作也已走上正軌。

『Adrian和我對這一行始終有著激情，我們對用自己的專業技術來創造優秀的遊戲也非常有信心。』Jeremy Heath-Smith這樣說道。『在過去的七年裏，我們對創造了羅拉這個人物感到非常的自豪並樂在其中。現在，該是時候讓我們來創造全新的歷史了。』。『重頭開始的感覺很好，我們很幸運，現在能夠完全按自己的意願來製造任何我們能夠想到的東西，在發行方面也有相當的自主權。』Adrian Smith補充。



西瓜效應？

EA支持Sony PSP，冷淡任天堂DS

在今天的財政收入報告電話會議中，EA的總執行長Larry Probst表示發行商現在至少有8到12個針對新力索尼手PSP的開發專案。這些PSP遊戲將在公司的2005財政年開始啓動，即從2004年3月份到2005年3月份。

Probst說PSP將在2004年11月份上市，他還給出遊戲機的價位，199美元到249美元之間，比原來的299美元低一些。然而Probst承認這些部分只是預想而已，直到2004年E3大展正式給出消息。

Probst承認他還沒有看到新力索尼的PSP的商業模型。然而他認為PSP的遊戲格式非常好，因為它是用光碟方式遊戲，而不是任天堂GBA的插卡式。他預計PSP的上市將會引起遊戲產業的振盪。

與EA對PSP所表現出來的熱忱形成鮮明對比的是他們對任天堂的DS的冷淡態度。當分析家們問及EA對DS上有什麼計畫時，Probst很猶豫。他說：『我們正在評估DS的技術指標，但是對於是否支援此平臺，我們還沒有最終決定。』對於任天堂的DS，Namco時唯一第三方發行商正是宣佈支持任天堂手掌機，Konami公司也據說正在籌畫簽約支持遊戲平臺。

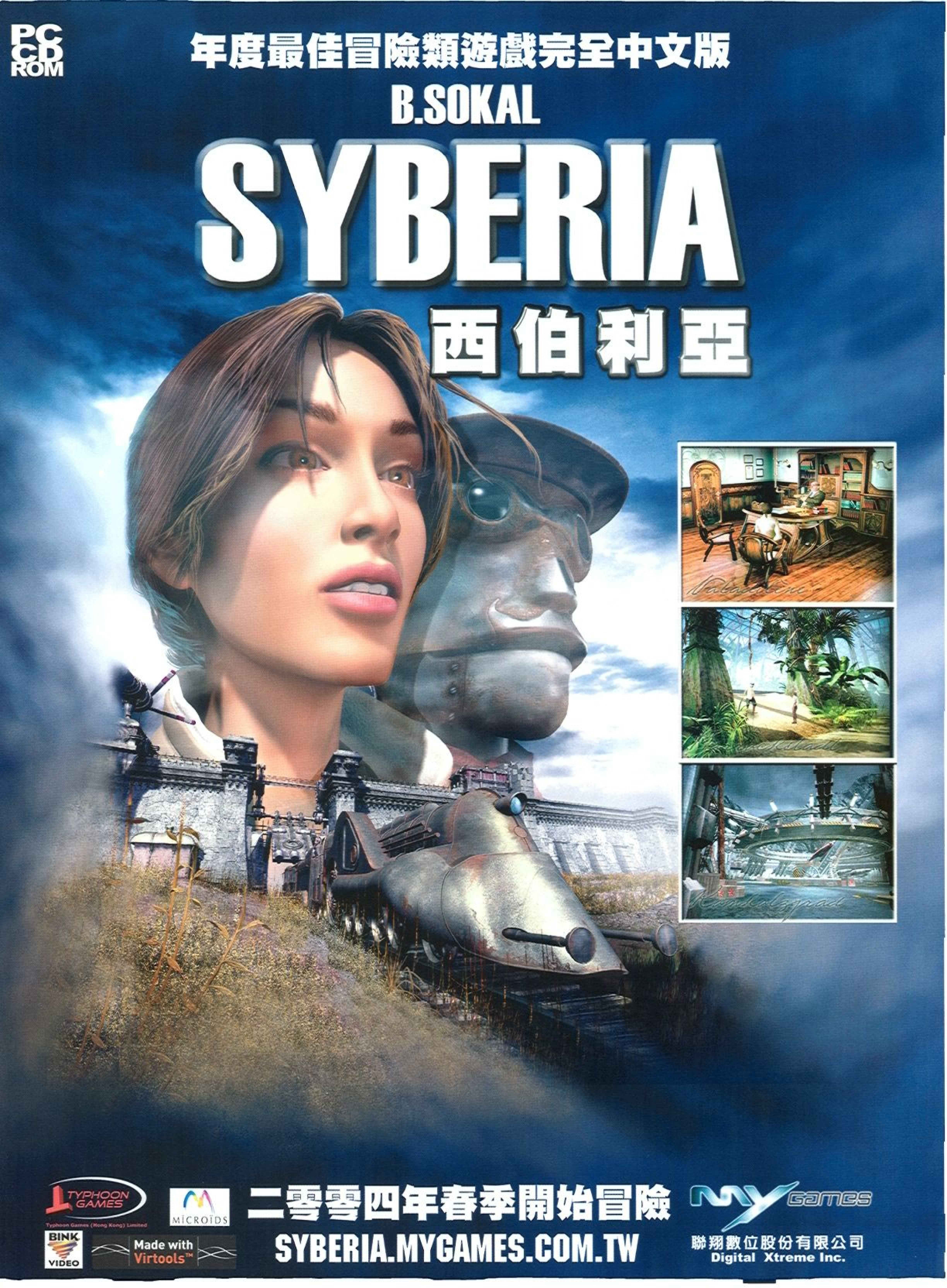
喂～這裡是PS3測試機台

SONY將在PS3中使用語音聊天系統？

美國有名的從事語音識別系統開發的FONIX公司已與SONY簽下了合約，為SONY開發PS2專用的工具軟體以及中間軟體。這次的合約主要是為PS2開發簡單的語音識別軟體。註：FONIX公司也曾為XBOX提供過"Automatic Speech Recognition"的語音識別系統。



SONY與FONIX簽約其目的是為何呢？從這次的合約上可以看到一些端倪，為PS2開發語音系統可能只是在為下一代主機平臺打下基礎，猜測在PS3中可能還會加入網路攝影機、麥克風等外置設備，難道SONY的未來戰略還看中了網路聊天的市場！在網路全球化的今天，家用遊戲機以後擔當的角色也將顯得更多元化了。


PC
CD
ROM
年度最佳冒險類遊戲完全中文版
B.SOKAL
SYBERIA
西伯利亞
TYPHOON GAMES
Typhoon Games (Hong Kong) Limited
MICROIDS
二零零四年春季開始冒險
MY games
BINK VIDEO
Made with Virtools™
SYBERIA.MYGAMES.COM.TW
聯翔數位股份有限公司
Digital Xtreme Inc.


SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN
黑暗
The Orcs
魔獸軍團
The Dark Elves
黑暗精靈
The Trolls
巨魔兵
魔幻世紀中文版 2004 年 3 月 5 日隆重上市



http://spellforce.mygames.com.tw
MY games
光明
The Elves
精靈族
The Humans
人類同盟
The Dwarves
矮人帝國
JoWooD Productions
PHENOMIC
GAME DEVELOPMENT
聯翔數位股份有限公司
Digital Xtreme Inc.



究極GAME館

展示王國強勢石盤的展覽館



風色幻想III

～罪與罰的鎮魂歌～





研究製造所：弘煜科技　販賣流通所：弘煜科技
遊戲類型：戰略角色扮演類　科技需求：Pentium III 550、128MB

預定推出日 2004年 初夏

還記得千禧年掀起了國內角色戰略扮演遊戲風潮的《風色幻想ＳＰ》嗎？？在經歷了多年的人事變遷後，當時創造出風色幻想系列的製作群終於再度齊聚，並順應廣大風色迷的引頸期盼，再次以ＲＳＬＧ的方式呈現，推出最新作《風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌～》！！蕾蕾這就馬上為大家呈上這熱騰騰的第一手報導資料唷！！

>凝重的戰爭氣息　惡毒預言的瀰漫

救世主加瑟多應用遠古時代邪神迪斯雅所使用的七枚原罪徽章封印了亂世的六大聖靈，同時亦結束了人類與妖精之間，長達近百年的戰爭…。但畢竟是與代表著自然的妖精為敵，就算是人定勝天的堅持獲得了最後勝利，那忤逆自然的罪所帶來的罰，亦將不滅的存在。於是乎就在加瑟多因封印六聖靈而力盡逝去後，不再受制於救世主掌控的七大原罪徽章終於爭脫咒語的束縛四散於天際…，並留下了多年之後，將伴隨七大原罪徽章的力量復甦，並顛覆世上所有的惡毒預言……



全新半環型指令視窗，讓操作更為輕鬆方便唷！



空中連擊將會是這次風III戰鬥的一大特色唷！

>無情枷鎖的束縛　愛與友情的衝突



由角色與角色間連攜發動的友情合力技將徹底改變整個作戰的方式唷！！

就在這一年初秋，北帝國冷夜的聖都尼魯，一名白髮少女－凱琳通過了災厄殿的考驗，順利成為今年聖都尼魯進入「斷罪之翼」組織的代表。

而同一時間，曾於聖燄內戰中有著優異表現、甚至以２０歲之齡即獲得「修羅將軍」稱號的聖亞里昂公子－西撒．赤紅亦也在聖燄王的推荐中進入「斷罪之翼」的殿堂。究竟這兩個人的相遇，會為「斷罪之翼」帶來甚麼樣的改變？？蟄伏於歷史之影中的七原罪徽章又是否會如預期般的覺醒，並帶來預言中的毀滅神罰？？而當這一切已預言即將到來的劫難都已消弭，「斷罪之翼」裡來自於各國，經過了絕望與希望的洗鍊而已經有著深厚感情的男女們，又將如何面對所屬國家間，因共同目的的消失而逐漸對立爭戰的窘境！？

>引擎的全面翻新　享受優異之表現

除了籌劃多年、長達數十萬字的優異劇本外，在《風色幻想ＳＰ》至《風色幻想III》的五年間，製作小組當然也沒閒著。為了呈現最貼近原始風色幻想的戰略構想，這次的《風色幻想III》所有的戰場地圖地型都將採用全新引擎所描繪的即時３Ｄ運算呈現唷！！也就是說，玩家在進行遊戲時，不僅能因可自由旋轉各種角度的地圖而獲得縱觀全戰場戰局的絕對自由性，還能看到許多活用了全新３Ｄ機能所呈現的特殊效果呢！！好比說以前戰略遊戲幾乎無法辦到的「空中連擊」場面，甚至超高迫力的「高高空全地圖攻擊」場面，對《風色幻想III》而言都將輕而易舉的呈現呢！！



所有的戰場皆由能自由轉動角度的即時３Ｄ構成，當然場景的細緻度也不因即時化而縮水呢！！



大量應用即時３Ｄ所呈現的連鎖式超迫力特技，突破傳統平面戰鬥的畫面呈現將讓您大開眼界唷！！

>賦予武器、防具 準重生的嶄新系統

在這次《風色幻想III》的遊戲系統中還有一項重大的突破，那就是曾於《風色幻想II》中登場的「魂體系統」之導入。或許各位讀者看到這個名稱可能還是一頭霧水，到底這個系統的功能是什麼？其實在之前的「風色幻想系列」中玩家所獲得的武器或防具都只有固定的能力，不過在加入了「魂體系統」之後這種情形可就完全改觀了。因為在遊戲中除了一般的武器、防具或道具外還有一種可以強化武器和防具本身能力的特殊物品──「魂體」，而且魂體所能附加於武器或防具的能力也會隨著魂體的不同而有所不同唷（例如可以防止毒屬性的攻擊、可以得到１.５倍的經驗值等…）。



高低差的戰略要素依然存在，甚至還會因場景的全３Ｄ化而更甚以往的難度！？

>愛與友情的力量 華麗必殺技登場



風！人氣角色再登場！！難不成這代表著《風色幻想III》與《風色幻想！》之間是有所關聯的！？

有人說每個人之間都有一條看不見的線互相牽引著（不單只是紅線…），而這想法在這次的《風色幻想III》中終於化成了真正的行動！！

在遊戲中所登場的角色都會隨著故事的進展而有人際關係上的變化，因此當角色之間的關係深入到一定程度後，當他們二人同時在戰場上，而其中有一人進行攻擊時，〔愛與友情的合體必殺技〕便有可能出奇不意的隨機發動呢！！而這類的必殺技和普通的特技不同之處除了招式本身具有更為強大的攻擊力、更可觀的攻擊範圍外，更重要的是這類招式還附加著強力的特殊屬性效果呢！！所以說這類的友情組合必殺技足以影響整個戰況的進展也一點都不為過喔！！

>嶄新的遊戲系統 耐玩指數直線攀升

除了延續於《風色幻想II》中大受好評的「魂體鑄入系統」、以及原創於《風色幻想III》的「角色友情連繫系統」外，《風色幻想III》中當然還有著許多令人意想不到的新系統與新玩法於其中，當然，眾多風色迷所期待的全新「轉職系統」與「技能系統」亦也在《風色幻想III》中做了極大且極為有趣的進化。想知道足以取代舊風色系列特技系統的全新「技能樹系統」究竟是甚麼嗎？？想知道角色是否真能因轉職而連自身外貌都改變！？那當然得鎖定本誌，期待蓄蓄接下來的後續報導啦！！



再次進化的世界地圖，簡而易懂的操作介面依然是這次製作小組所強調的重點？？

>人物設定資料



聖都尼魯中，由費恩主教所收養的夜鶯族孤兒。因天生的白髮及優美的歌藝而被人以「夜鶯的白髮歌姬」稱呼著。與生俱來極不可思議的「歌癒」能力，傳聞聽了她所哼唱的歌後，就連重症患者都能不藥而癒。不過也許是曾發生於幼時的悲慘記憶，凱琳似乎不是那麼的喜歡開口唱歌…。大陸曆１８９年初秋，受主教費恩的指示，這白髮的少女前往災厄殿接受成為「斷罪之翼」的考驗…，是巧合是刻意，就連凱琳自己也沒能料得到，這簡單的授命竟會是往後紛亂悲慟命運的最開端…。

凱琳・賽拉菲姆



代表著冷夜帝國的三大族－雪狼、啖梟與赤蝶族中，率領著赤蝶族的１９歲少女。因其父母均早逝於數年前的冷夜建國戰爭之故，自幼便被迫扛起族長之責的她有著強於他人數倍以上的責任感…。大陸曆１８９年，在冷夜帝國的啖梟王－韓得推薦中，有著一身赤蝶獨有武藝的九音進入位於聖啖之中的「斷罪之翼」，並展開菁英式的特殊訓練…。這冷傲無語的少女將會在「斷罪之翼」中有著甚麼樣的際遇呢？？而她過重的使命感又將會讓這冷夜的公主在面對即將到來的七原罪之劫時，有著甚麼樣出乎意外的表現呢！？

九音・赤蝶

風色幻想III

天堂II【序章】

魔法之塔 試煉重生



研究製造所：NCSoft	販賣流通所：吉恩立
遊戲類型：網路角色扮演	科技需求：P4-1G、256MB RAM、GeForce2

預定推出日 2004年2月

當玩家還在摸索著遊戲這當時，吉恩立也悄悄地進行下一波改版的動作，預計開放進階二轉以及寵物系統的實裝，並增加了部分區域讓玩家們前去探險。隨著玩家等級的提高、血盟等級的晉升，亞丁城堡的爭奪戰即將來臨！而遠在艾爾摩的歐瑞城，自然也避免不了這爭端，不平靜的天堂，血戰的氣氛正蔓延開來……



不尋常的前兆帶動了世界的不安

在新世紀來臨前的那幾年，我們稱之為混亂的年代；但就像古代歷史中所記載的，有些不尋常的「前兆」向著我們而來，只是那時候我們還不知道而已……

在人類的領地亞丁，供奉著光之神的祭師，陸續前往歐瑞的大神殿聚集，每個祭師都表示他們做了一個暗示著不祥未來的惡夢。有些人說這是神的啓示，還有人說這是惡魔的誘惑……不管到底代表什麼意義，肯定的是大家都開始焦慮與不安。此次會議的目的是為了平息這些傳聞，而且決定要恢復各種族間消失已久的信賴關係，所以已派遣使者拜訪各種族的領袖。

現在起，所有人都以不想再提起的「前兆」為起點，對抗即將面臨的絕望。於是，在看起來虛無的這場戰爭上，勇士開始有預感即將要面臨到的命運，並且一步一步獲得了小型的勝利……

新增地圖與怪物

孢子之海

以前在精靈和人類發動戰爭時，因為精靈施展的魔法能量而突變的黴菌類植物所形成的森林。人類與精靈為了爭奪大陸的霸權，而在此地發生了激烈的戰爭，因為精靈強大的魔法能量，而讓這片土地變成了焦土，土地上的生態環境完全被破壞，變成了生物無法生存的〝腐壞〞狀態。也因為從這些腐壞的生物中噴出的孢子飄散到附近，讓這些孢子所覆蓋的面積越來越大，為了防止這種狀態，象牙塔的魔法師們，在這些腐壞土地的周圍圍起了結界，讓這些〝腐壞〞的狀態不能再擴張下去。在孢子之海中央，殘留著過去精靈為了與人類戰爭而使用的創世水和〝克魯瑪〞的背殼，日漸成為各種植物和霉菌的繁殖要地，大致上讓人聯想到白色沙漠的這一片荒涼又美麗的地方，白孢子猶如從天空落下的白雪般飄散，具有安寧又平靜的氣氛。

主要怪物

芮克妮奧爾芬，一種專門威脅經過孢子之海的冒險者，並會使用強大魔法的最高級怪物。其他還有過去激戰時逝世的士兵化為亡靈在這裡徘徊，以及為了阻止腐海擴張和結界管理而被派遣的魔法師們所控制的高崙及元素使在這裡徘徊。除此之外，黴菌、昆蟲類及變種植物等存在於這特殊的生態界中。



猶如飄雪般的孢子飛舞在境內

象牙塔

象牙塔位於古代隕石掉落時撞擊而成的噴火口地形低窪處的中央，在低窪處的後方，有著與象牙塔連接的橋，橋的盡頭是沒有任何華麗的裝潢、但有象牙之光往天空方向直射的巨大的塔，那就是象牙塔。當初是為了研究在隕石撞擊處發現有神秘力量的岩石而建立的，後來規模越來越大，也就成了魔法師們的總基地。被稱為混濁之光的這塊岩石，被證實擁有增加魔法能力的力量，目前被放置在象牙塔地下很深的地方。在象牙塔的地下，中央的納伯萊易特商店安置在一起，並嚴禁一般人接近。其內部虔誠又嚴肅，有術師公會和半獸人公會，傳說也有通往異空間的通道存在。

象牙塔是從古代艾爾亞丁時代開始，就是以〝魔法〞的象徵存在著，是有著與國王相同力量的器具。可是自從帝國滅亡以後，它的地位就開始衰退，今天則成了優良魔法研究機關的中心地。

主要怪物

在象牙塔周圍有很多被納伯萊易特的力量吸引而聚集的魔法生物，而且象牙塔魔法師的研究實驗體中有些逃亡出來的生物，甚至威脅到周遭經過的冒險家。

獵人村莊(精靈谷)

亞丁的南部地區為常有危險怪物出沒的地區，吸引了為找尋稀奇珍貴的獵物或賺取懸賞金的獵人們，來此定居的人數逐漸增加，自然而然形成了城鎮，由此典故，就稱為「獵人村」，然而間諜和暗殺者的組織 -- 盜賊公會的根據地在此卻也是眾人皆知的秘密。

在獵人村莊的北部可直達「精靈谷」，自從艾爾摩亞丁的貴族之間流行收集貴重的精靈塵或翅膀，因而使得精靈遭受大量獵殺，甚至已面臨滅種的危機。精靈之王歐貝里烏斯便率領種族遷居到這裡來，一直隱居生活至今，他們非常害怕被人類發現，因此很少到峽谷以外。



山谷中的幽靜山城--獵人村

歐瑞城及城前村莊

歐瑞北部地區由於艾爾摩王國頻繁戰爭的影響，總是受到最多災害，這地方的居民繼承了艾爾摩王國北方血統，因此他們的文化形式比起亞丁反而更接近艾爾摩，而歐瑞的軍事文化影響了整個城鎮的氣氛。因地處入冷帶氣候區之故，區域內有很多針葉樹，生產木材是這地區的主要產業。



愛爾摩區域的象徵--歐瑞城

遺忘神殿

遺忘神殿位在古魯丁村莊的東南方與荒原處，瀰漫著詭異氣氛的此處，是亞丁大陸上冒險者欲一探究竟的神秘之地。

二轉職業的開放

在這次的版本當中，正式開放了各職業的第二次轉職任務與系統，能夠將原有的職業特色與技能做更進一步的表現與提升。在二轉職業開放之後，遊戲中最多將可出現高達共 58 種不同的職業。

人 類

傭 兵

傭兵是受雇為戰爭而戰的戰士當中，被授予最強人類的稱呼。由於擅長使用戟類等大型的雙手武器，因此十分善於一對多的戰鬥。傭兵是個從鬥士的特性當中，更加強化了一對多近距離物理戰鬥的職業。雖然對每一個敵人造成的傷害不如劍鬥士，但是可以同時攻擊多數敵人，所以一擊所造成的總攻擊量反而多於劍鬥士，特別是像攻城戰這種多數角色集體作戰的情況，更可以充分發揮作為攻擊主力的作用。

劍鬥士

如果說傭兵是善於一對多戰鬥的戰士，那麼劍鬥士便是精研一對一戰鬥的頂尖戰士，特別精練雙手使用不同武器的雙手劍術。由於把攻擊當作最好的防禦，所以從不穿笨重的盔甲。劍鬥士是個從鬥士的特性當中，更加強化了一對一近距離物理戰鬥的職業，所以在一對一戰鬥中沒有比這個職業更強大的職業。



聖騎士

聖騎士是將自身的一切獻給國王與光之神的神聖騎士。他們以自身的名譽發誓，使著高超的劍術、裝備著只授予他們使用的最強防具，以神的魔法力量全心奉獻。聖騎士的戰鬥模式與在隊伍中的作用，基本上與騎士角色類似，但他們擁有強大的白魔法。聖騎士在攻城戰中可以運用特有的防禦力防守據點，很適合執行類似防守城門的指定區域之防禦性任務。

闇騎士

闇騎士是將自身的一切獻給黑暗之神的騎士。他們鄙視光之神虛偽約束的法條，根據自己的判斷與意志行動。戰鬥上的攻擊和防禦與聖騎士類似，但使用的是黑暗之神的魔法。基本上特性與聖騎士類似，但是比較使用的魔法，聖騎士使用多為利他性的白魔法，闇騎士則多是使用利己性的黑魔法(例如施毒、奪取敵人的 HP)。

寶藏獵人

寶藏獵人不管在何種狀況下，都是追求最高實際利益者。他們具有多重能力的角色特性，有時是最厲害的盜賊，有時是最頂尖的間諜，有時則是以最高明的刺殺者登場。不管在戰場上還是在冒險之中，危險並不只是眼前的強敵，還有著遺址中暗藏的陷阱、敵軍佈下的的機關…他們是配置這些潛伏在黑暗中的危險的專家。

鷹 眼

摒棄了刀劍而選擇長弓，鷹眼是遠距離戰鬥的最強戰士。雖然他們一對一的近距離戰鬥不如其他職業，但是他們組成部隊時的威力，就只有體驗過他們強大攻擊力的人才知道。鷹眼是強化了盜賊的＂手握弓箭的戰士＂特性的職業，因此他們的戰鬥模式或在組隊戰鬥方面的作用類似於手握弓箭的盜賊。



術士

術士是把四大元素魔法發揮到最高境界的魔法師，他們擁有著從天降火、發射冰矛等等的強力攻擊魔法，使用的是最高水準的元素魔法。術士是強化元素魔法到極致的巫師，由於元素魔法大部分都是攻擊魔法，所以術士是在所有種族的魔法師中，最忠實於扮演遠距離攻擊者的角色。

法魔

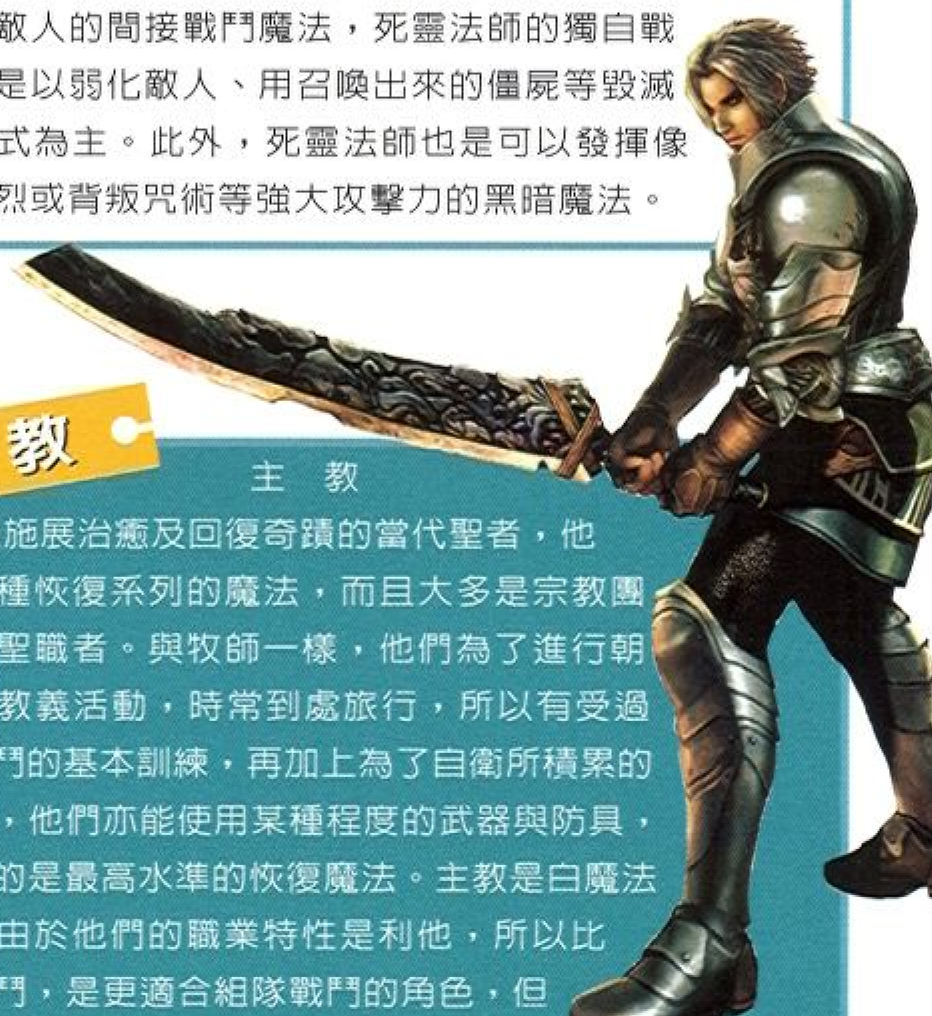
法魔認為魔法力量理解是＂生命體的力量和意志的集合＂的魔法師，他們可以無中生有地召喚出擁有不同能力的生物，並借用其力量，他們使用的是最高水準的召喚魔法。法魔是召喚魔法的專家，由巫師衍生而來的法師系列大部分都很難單獨戰鬥，但法魔可以召喚出與自身等級相當的使魔協助戰鬥，所以獨自戰鬥的效率比較高。

先知

相較於主教對＂奇蹟＂的原則性想法「在非自衛的前提下，不得擅自使用傷害他人的魔法」，先知是會為達目的，有時候就會不擇手段，所以他們除了使用強化盟軍的魔法之外，還能施展對敵人造成間接傷害的魔法，他們使用的是最高水準的輔助魔法。部隊中沒有受到先知輔助的部隊，與有著先知用適當的輔助魔法進行支援的部隊比較起來，整體戰鬥力會有很明顯的差異。

死靈法師

死靈法師是把黑暗力量引領到最高境界的魔法師，他們夢想著復活巨人時代創造出來的＂黑魔法＂，他們能夠自由地召喚屍體與靈魂，並剝奪生物的生命力，他們使用的是最高水準的黑暗魔法。黑暗 魔法主要是弱化敵人的間接戰鬥魔法，死靈法師的獨自戰鬥方式便是以弱化敵人、用召喚出來的僵屍等毀滅的攻擊方式為主。此外，死靈法師也是可以發揮像是屍體暴烈或背叛咒術等強大攻擊力的黑暗魔法。



主教

主 教是施展治癒及回復奇蹟的當代聖者，他們使用各種恢復系列的魔法，而且大多是宗教團體的高階聖職者。與牧師一樣，他們為了進行朝聖及宣傳教義活動，時常到處旅行，所以有受過與怪物戰鬥的基本訓練，再加上為了自衛所積累的戰鬥經驗，他們亦能使用某種程度的武器與防具，他們使用的是最高水準的恢復魔法。主教是白魔法的專家。由於他們的職業特性是利他，所以比起單獨戰鬥，是更適合組隊戰鬥的角色，但也能以相同於牧師的遊戲模式獨自戰鬥。

精　靈

聖殿騎士

聖殿騎士是守護水源與森林的最高精靈騎士團，戰鬥時著重使用重視攻守平衡的劍法，以及施展光和水之神的魔法，他們與人類的聖騎士類似，具有強大的恢復魔法，最大特徵是使用「晶體」，晶體具有支援能力，在攻擊、防禦或各種恢復上都有很大幫助。

大地行者

大地行者以矯捷的身手與精練的戰鬥技巧遊走在所有的冒險中，他們是一群無所不能的冒險者。他們的能力和人類的寶藏獵人類似，而且相當熟悉野外生活。由於精靈是以DEX為重，所以他們有著比寶藏獵人更出色的能力。



元素使

元 素 使與人類的法魔類似，但是在解讀召喚原理與召喚使魔的關係等細微部分架構上，與法魔有著相當大的差異，所以所召喚的使魔在種類和能力上有所不同。

劍術詩人

如果說聖殿騎士是將精靈騎士的特性發揮到極致，即所謂的典型肉盾的話，劍術詩人相較之下，便具有些與衆不同的地方。首先以作為肉盾能力來說，劍術詩人雖然不及聖殿騎士或人類聖騎士的防禦能力，但取而代之的是劍術詩人的劍之吟唱技能，可以提高隊伍成員或血盟成員的能力值，若和一般輔助魔法搭配使用則效果更加顯著，在組隊戰鬥或攻城戰時能將此能力發揮到淋漓盡致。

咒術詩人

咒術詩人是將四大元素魔法之力發揮至最高境界的魔法師，他們擁有著從天降火、發射冰矛等等的強力攻擊魔法，使用的是最高水準的元素魔法。由於所有精靈重視的是力的＂特性＂，在使用的態度上和人類的術士所重視的力的＂本質＂有一定的區別。

銀月遊俠

銀月遊俠是始終選擇弓箭之精靈戰士的最高境界職業，銀月遊俠團隊的集體攻擊力，遠遠超越人類弓箭手團隊的攻擊力，銀月遊俠的戰鬥模式類似於人類的鷹眼。

長老

在以伊娃為中心的＂水之宗教＂中，處於最高位階的精靈便稱為長老，基本上與人類主教很類似，長老的特性介於人類的主教與先知之間，但比較接近主教，他們可以使用對盟軍有利的卷軸。

黑暗精靈

席琳騎士

席琳騎士雖然整體看來和精靈的聖殿騎士很類似，同樣也是可以使用「晶體」，但不同於使用光與水之神魔法的聖殿騎士，他們擅長的是黑暗與水之神魔法。席琳騎士的最明顯的特徵是可以召喚使用黑暗魔法的晶體，由於晶體所使用的魔法與人類的闇騎士所使用的魔法有很多類似，所以席琳騎士的戰鬥模式和闇騎士類似。

深淵行者

深淵行者以矯捷的身手與精練的戰鬥技巧遊走在所有的冒險中，他們和人類的寶藏獵人、精靈的大地行者很像，但是在刺殺方面的戰鬥技術更為突出。

狂咒術士

狂咒術士是將四大元素魔法之力發揮至最高境界的魔法師，他們擁有著從天降火、發射冰矛等等的強力攻擊魔法，使用的是最高水準的元素魔法。 狂咒術士的戰鬥模式介於人類的術士與死靈法師之間，但是他們主要是以攻擊魔法為主，黑暗魔法為輔。

劍刃舞者

劍刃舞者與人類的劍鬥士有著許多雷同的地方，兩者主要皆是使用雙手武器，他們的攻擊力雖高，但相對的體力比較弱。劍刃舞者的能力類似於精靈的劍術詩人，差別在於劍術詩人主要是使用防禦性卷軸，而劍刃舞者主要是使用提升攻擊力的攻擊性卷軸。



闇影遊俠

闇影遊俠是始終好用弓箭之黑暗精靈戰士的最高境界職業，闇影遊俠團隊的集體攻擊力是完全超乎想像的。闇影遊俠的戰鬥模式類似於人類的鷹眼，差別在於闇影遊俠的攻擊力較高，但相對的體力也較差

闇影召喚士

闇影召喚士是與人類的法魔、精靈的元素使很相似的召喚師，他們會召喚出兇狠的精靈來協助自己。

席琳長老

席琳長老有著為達目的而不擇手段的想法，使用強化盟軍同時也間接傷害敵方的魔法，他們使用的是最高水準的黑暗魔法。

半獸人

破壞者

破壞者是手持巨大的刀或斧在戰場上衝鋒陷陣的半獸人老手戰士，一旦戰鬥開始，他們便會喪失理性，一直無畏戰鬥到累倒為止，這種面對敵人毫不畏懼的戰鬥方式，用破壞者的稱呼比喻他們是再恰當不過了。

暴君

暴君是火之神殿中最強的祭司，擁有與破壞者相當的實力，因為若他們的實力沒有比下頭的人強，是不可能闡述力量之道的。

霸主

霸主是由半獸人巫醫當中所選出的首領候選人，只有他們才可以在半獸人部族之中組織血盟，並能使用支援自身血盟成員的強力魔法。霸主是特別擅長血盟戰的職業，所以比起支援個人或隊伍成員的魔法，他們大部分的魔法都是支援自身血盟成員用的。特別是廣範圍性的魔法，在一定範圍內使周圍敵人陷入異常狀態，在集體作戰的血盟戰中能發揮相當大的威力。

戰狂

半獸人的咒術體系中，有所謂的"戰爭之歌"，這是音樂形式的特別咒術，戰狂便是為了學習這種咒術而經過特殊訓練的巫醫，他們能夠利用具強大魔法效果的歌治療隊伍成員、提高士氣，並對敵軍施加詛咒。

矮人

賞金獵人

賞金獵人的稱呼是對收集技術已經達到最高境界，連龍鱗也拿得到手的老手們的稱號，達到這個境界的賞金獵人，除了基本收集之外，有時還會充當帶頭指揮工會各種商業活動（流通、買賣…等等）的角色。

戰爭工匠

如果工匠能夠製作出受到工會肯定的傑作時，便可以得到戰爭工匠的封號。所謂的戰爭工匠就是指能夠製作出一般工匠所無法完成之高水準物品的名匠，特別是能夠製作出攻城戰中所必備的攻城兵器，這些大師級的戰爭工匠往往成為各領地領主們所不可或缺的要角。戰爭工匠在一般戰鬥中召喚攻城兵器時，並不會發揮太大的效能，但若是用在攻城戰時，攻城兵器可是比任何召喚使魔都更具有破壞力的。



晶體召喚

在這回的遊戲版本中新增了「晶體召喚」的技能，除了法師可以使用召喚叫出召喚獸以外，限定在聖騎士與席琳騎士可以學習技能來召喚出「晶體」來輔助戰鬥。



晶體的種類

1. 可按技能的不同而同時召喚出多個晶體。
2. 無命令視窗，晶體會自動執行該做的事。
3. 召喚晶體的同時也可召喚寵物。
4. 晶體無法被鎖定，不論主人受到任何攻擊，晶體都不會受到影響。但若是主人若受到「魔法消除」的攻擊而被取消所有的施法狀態，晶體則也會因此而消失。

生物的迷魅

迷魅指的是將已經存在的特定NPC迷魅成為自己的，只要滿足特定的條件就不會被所限制的時間而解除，可與其他寵物與魔法做區分。最初的迷魅對象只限於以下3種NPC：狐狸(5級)、狼(15級)、幼龍(35級)。



迷魅條件

1. 不可迷魅等級比角色還要高的寵物。
2. 已被迷魅或召喚的寵物則無法再迷魅。

寵物迷魅

1. 要迷魅寵物時不可有已召喚或迷魅的怪物
2. 戰鬥中無法迷魅寵物
3. 必需要使用特殊的迷魅道具來迷魅寵物



晶體的種類

- **暴風晶體**：使用風刃技能來輔助主人攻擊。
- **吸血鬼晶體**：使用吸血鬼之吻輔助攻擊，並將對方的HP轉嫁增加至主人身上。
- **干擾晶體**：向對方施放緩速術或弱化術等干擾咒語。
- **治癒晶體**：使用治癒術幫主人恢復HP。
- **毒蛇晶體**：使對方中毒而損失HP。

晶體與召喚獸的比較

功能	晶體	召喚獸
目標(鎖定)	不可	可
命令	不可	可
魔法消除影響	有	有
複數召喚	可	不可
與其他一起召喚	可	不可
狀態視窗	無	有



寵物飼養



為了飼養寵物必須持續餵牠吃肉，不餵牠吃肉的話，當牠的「飢餓值」增加變滿時牠會跑掉，可以把肉放在寵物的裝備欄裡隨時準備使用。寵物可分享戰鬥的經驗值來升級，升級後亦可學習技能來使用。寵物的技能可登記在寵物的技能欄裡，像是玩家在使用一般技能直接的控制即可。

寵物控制

想要控制寵物可點選寵物或在隊伍欄中點選寵物會出現命令介面，亦可以將命令按鈕放在熱鍵欄，可使用的命令如下。

跟隨：按一次會停止所有動作開始跟隨主人，再按一次則又會停止不動。



命名：可幫寵物命名，但名字不可與其他寵物現有的名字重複。名字長度最多可達8字，命名完成之後將不可更改，而在寵物的名字前面則會出現主人的名字。

新增物品及道具



這次新增加了部分的雙手武器，並加強了穿戴整套物品的效果，例如HP 、MP 的恢復速度會變快，或是移動速度增加等的追加效果。而除了目前己有的加強攻擊損害的「靈魂彈」之外，另將新增「魔靈彈」，魔靈彈與靈魂彈的使用方法相同，只是靈魂彈是加強〞物理損害〞的物品，而魔靈彈則是加強〞魔法損害〞的物品。

其他修正

遊戲背景音樂及情境音效



依各種的區域和城鎮，分別演奏出符合當地氣氛的背景音樂。

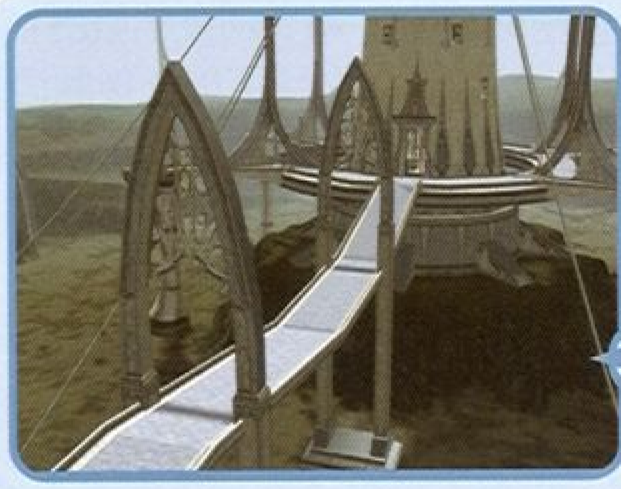
神殿中的音樂也會更加莊嚴肅穆

隊伍物品隨機出現

為了解決隊伍成員之間的物品紛爭，增設了能夠隨機分配加入隊伍時所出現物品的選項。



社交動作



新增「肯定」、「否定」及「致敬」三種動作，讓遊戲角色有更多反應情緒的表現。

魔法師的聖地--象牙塔

個人商店的強化

若物品的價格與商店基準價格有很大的差距，在開設個人商店或透過個人商店購買物品時，會出現要求再次確認的確認視窗。



攻擊：命令後會針對主人所鎖定的對象進行攻擊，若無法攻擊時則會等到可攻擊狀態再進行攻擊，攻擊完畢後會回到原來的移動模式。之前若為〞跟隨〞就會跟著主人，之前若是〞待命〞模式則會回到原來位置做待命的動作。

停止：命令後會停止所有的動作（攻擊、收集等等），並回到原本的移動模式。

收集：下達命令後會收集附近的道具，然後回到原來的移動模式，類似於玩家做〞撿起〞的動作。

復原：寵物會回到控制道具當中，但是當還在戰鬥模式狀態下、召喚不到 5 分鐘及飢餓值超過 50% 時，則無法復原。

解除：會解除寵物狀態變為一般怪物。



寵物的裝備

迷魅的寵物可裝置各種裝備來強化寵物的能力，所裝置的武器裝備和防具限使用一個，有分等級也可使用武防卷，也可使用靈魂彈。

寵物的裝備欄及物品使用

迷魅的怪物有個小小的裝備欄，可用於道具的收集、利用和裝置等。要使用裝備欄裡的道具時，只要打開寵物的裝備欄直接點選道具即可，但道具並不會自動被使用。

寵物的轉讓、解散及死亡

寵物可轉讓給其他人，在召喚寵物之前需使用「控制道具」來做交易。主人可強制解散寵物以及在飢餓值變滿後會自動解散，但這時所裝備在寵物身上的道具也將變成寵物所有，寵物性向變成主動攻擊的狀態時，在解散後會攻擊主人。另外，寵物在受到攻擊而死亡後三分鐘便會消失，因此需在限定時間之內前完成復活，唯有主人才能讓寵物復活。寵物死亡時會掉下所擁有的道具，當主人傳送時屍體也會跟著一起被傳送。



金庸群俠傳Online 書劍江山



- 研發製造所：中華網龍
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：多人線上角色扮演
- 科技需求：P-166、32MB

預定推出日 2004年3月

《書劍恩仇錄》是金庸大師第一部問世的武俠小說，縱使是初犢之作，但是書中對於史實的考究、武學的獨到精闢，甚至是人物關係的架構，都讓武俠迷們視為百年難得一見的佳作，也為金庸奠立了大師級的不朽傳奇。而「金庸群俠傳Online」為了加重原著的精神，除了將在新的資料片「書劍江山」中以更豐富的任務劇情引導玩家們再次認識紅花會總舵主陳家洛、十全老人乾隆、香香公主喀絲麗與豪邁英雌霍青桐4人的情愛糾葛，另外也將再讓玩家們上山下海，玩出不一樣的「書劍江山」。





1.0版的新功能

大海的第三幕冒險傳說

海上探險對於「金庸群俠傳Online」而言已經不能算是新聞了，早在「勇闖俠客島」的資料片時，就已經沸沸揚揚地揭開大海的序幕；爾後隨著各個外島的開放，在尋寶與迷宮探險的加持下，海上嚴然成為另一塊冒險的天堂。而緊追著「勇闖俠客島」，在另一資料片「小寶闖情關」中，海島赤崁城的出現再度為航海的歷史拉開第二幕的戲曲，海上有了城鎮的集散地，讓遠渡重洋的船隻們有了落腳的地方，大海瞬間縮短了距離，使得船隻的補給得到相當大的幫助。於是為了延續海上的熱鬧情景，也為了讓玩家更有海上冒險的感覺，全新的資料片「書劍江山」將以熱血的《海盜碉堡》為「金庸群俠傳Online」注上鮮活的生命力、揭開第三幕的大海冒險傳說～



熱鬧的揚州碼頭，將在「書劍江山」中再現龐大的人潮！



在海上聳立的火砲與哨台，這是前所未見的場合！



神祕的海盜碉堡

那是一塊不知名的神祕海域，往前方望去是一望無際的大海，連一小塊離散的陸地都不曾見過，海上的漩渦則是多到連船身側航都難以前進的地步，海底的暗礁更是星羅密佈般地隱伏著。但是在這片危險的大海後面卻有一座孤立的小島，而小島上詭異地聳立著一棟堅固的碉堡。「那是海盜的堡壘！」經驗豐富的老水手這麼告誡著…傳說海盜碉堡是海盜們長期聚集的地方，裡面蘊藏了取之不盡的資源，窺覬的人多如過江之鯽，可是海盜碉堡三面環海，要想進攻只有海戰一途；然而在天然的屏障下，海盜碉堡成為易守難攻的特殊地形，就算是航海的老手也討不了什麼便宜，更何況是不熟悉海戰的生手呢！於是海盜碉堡成為「金庸群俠傳Online」新一頁的傳奇，這座無敵的堡壘正等待著在「書劍江山」中，讓真正有實力的人前去佔領！



砲彈、水雷、暗礁...各種不同的危險存在於海戰中。



開啓的大門後面，潛藏著什麼樣的埋伏？



武林奇緣 英雄相隨

「金庸群俠傳Online」裡，玩家們常能與金庸筆下的人物接觸，或許只是普通的對話，也或許是任務的某一關鍵，但是能夠看到小說中的人物躍然於遊戲中，那種感動也會莫明吧！不過在新資料片「書劍江山」中，玩家將有可能更進一步與群俠稱兄道弟， 甚至一同遊歷江湖、共賞明媚風光。不過這樣的機會並非隨便就能遇到，奇緣、奇緣，如果沒有奇蹟般的緣份，又怎麼有機會讓英雄相隨呢？陳家洛的風度翩翩、香香公主的清秀可人，有他們一同伴遊，江湖路上一點都不寂寞喔！



性好女色的田伯光，如果跟隨玩家會帶來豔福嗎？



江湖新面孔 變裝再出擊

阿朱的易容術又更精進了喔！在新資料片「書劍江山」裡，她將會幫玩家改變全新的造型，而且一共有多種模樣供君挑選呢！看慣了2年多來一成不變的外貌，何不準備找阿朱改頭換面一番呢？在「書劍江山」中，將推出男女各3種全新的造型，相信玩家們一定期待很久了吧！而且改變樣貌一點都不麻煩，只要去找阿朱這位易容大師就可以永久改變，往後在遊戲中將會變得更多采多姿了喔！



「金庸群俠傳Online」1.5版非常強調團隊間的合作。



1.5版的新功能

將回合制改為即時制的「金庸群俠傳Online」1.5版，步了第二片資料片的新領域，一向強調團體合作的組織模式，在「書劍江山」中也再次強化了團隊的重要性，同時也把遊戲中的重頭戲幫會戰，再推向另一波高峰─村莊爭奪戰。



新增加的大地圖會改變玩家的習慣喔！

村莊爭奪，組織強力動員！



根據地已經不符合需求了喔！村莊的出現將會改變遊戲的生態。

自從「郭靖大俠」資料片開放根據地的爭奪戰後，就為組織間掀起白熱化的戰爭，但是隨著時間過去，根據地的物資早已不敷幫衆運用，他們所需要的將是更大 、更豐饒的村莊！

而想要擁有村莊就必須再進行一場火熱的爭奪戰，而這場戰爭必須是擁有根據地的幫會才能參與。

村莊爭奪戰的方式相當特殊，而且還加入了【陣形】的設計。陣形是金庸小說中集合衆人之力、配合移形換位，演變成威力不凡的招式。而在村莊爭奪戰裡也會依照小說的內容，讓陣形成為村莊爭奪戰中相當重要的一環！此外，村莊攻防戰裡，還能設計陷阱、使用炸藥等等各式各樣的手段，想要贏得村莊，就算使用小技倆的手段也是值得的喔！

華山論劍之天下第一幫



武林大會的組合是以幫會為主。

以一般的遊戲而言，比武大會幾乎都是個人的武力表現，但是在強調團隊合作的「金庸群俠傳Online」1.5版伺服器裡，就算是武林大會，卻仍舊以幫會為個體，因為個人只要看等級夠不夠高，就幾乎可以決定名次，而團體戰卻能夠利用完美的默契，做到以小吃大的勝利。

即將在「書劍江山」舉辦的武林大會，突破了傳統的比賽模式，利用幫會裡推舉出來的代表群，進行一場一場的爭鬥，以求拿得〝天下第一幫〞的光榮稱號，然而這樣的方式將會考驗玩家彼此的分工、契合度以及戰術，玩家將能玩到與衆不同的武林大會喔！

吞食天地Online 喚獸樂園



- 研發製造所：中華網龍
- 販賣流通所：智冠科技
- 遊戲類型：多人線上RPG
- 科技需求：PⅡ-400、128MB

預定推出日 2004年3月

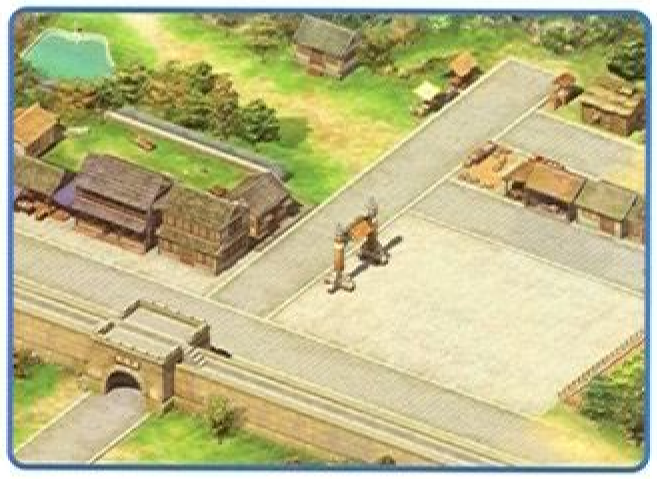


隨著「軍團學園」上市後，《吞食天地ONLINE》也陸續放出許多令玩家大為興奮的新消息，尤其是攻城戰如火如荼的展開，更引起網路上討論區中玩家的熱烈討論！緊接著吞食的下一代資料片「喚獸樂園」，也緊鑼密鼓的進入最後研發階段了！此次讓我們搶先來看看其中的一些新東西吧！其中包括新增的銅雀台、隆中草蘆、水鏡村等場景，以及特別要為玩家們介紹的四系召喚獸的資料喔！

神奇召喚獸 等待玩家發掘

吞食天地裡，由於玩家在網咖捲入三國的時空中！原本被鎮壓封印於大陸四方的神獸，因天地驟變不僅打亂了整個世局，也讓這些在古老大地上吸取天地日月精華，而孕育著最強大力量的神秘「召喚獸」，降臨在這一個飽受戰爭蹂躪的三國亂世中！若能降服這些神獸，它們也將協助玩家擊退一波又一波來勢洶洶的敵人們！相傳，世上有地、水、火、風四大屬性的召喚獸，個個神祕莫測，有的可以呼風喚雨、有的可以逆轉戰場上不利的情勢、有的則是擁有壓倒性的攻擊力！牠們造型迥異且各有所長，唯一相同的是，這些召喚獸們都靜靜的等待最有實力的玩家去發掘！





地水火風四神獸 設計先睹為快

地系召喚獸 岩怪



岩怪相傳是大禹在治水時，效仿其曾祖父黃帝，在會稽山召集天下神祇。由於巨人防風氏在會合之日姍姍來遲，而觸怒了大禹，大禹為了責罰防風氏不遵守號令，於是便將他驅往三界外的岩漠荒地。巨人防風氏在岩漠荒地除了飽受極寒極熱的惡劣氣候外，更是常年以當地特有的黑岩做為食物，也因此漸漸的巨人防風氏的皮膚變的像岩石般堅硬，雙手就猶如兩堵堅固的石牆。岩怪擁有降低敵方全體敏捷的能力，隨著等級提昇，降低敏捷的能力也就越驚人！據說凡是接近他的人，會因為他散放的岩氣之力，而變的無法動彈。

岩怪具有降低敵方敏捷的能力。

水系召喚獸 水神



水神是掌管天下百川水源之神。傳說水神的脾氣古怪異常，有時平靜的像個溫柔婉約善良女子，有時卻又像個哭鬧任性的孩子，也因此每當船員們出海捕魚時，都會先祭祀供奉水神，希望藉此祈求水神歡心，能在出海捕魚的這段期間可以得到短暫的舒緩。水神在出現時，身邊常會伴隨著一群附有豔麗奪目魚鱗的魚群，雖然水神有著人的形象，但卻有著透著水藍色的皮膚，自由控制大海河川中所發生的自然現象。水神具有解除任何不利或有利狀態的能力，隨著等級提昇，回復狀態的能力也就越驚人。

水神具有解除任何狀態的能力。

火系召喚獸 鳳凰



鳳凰是中國古代傳說中的鳥中之王。鳳凰的形體為「雞頭、蛇頸、燕頷、龜背、魚尾、五彩色，高六尺許。」是一個集眾多動物於一身的神鳥，象徵吉祥和永生。

聽說鳳凰一族專門攫食含有劇毒之小龍和蛇類來維生，等到體內的劇毒積蓄過多而發作時，牠們便會在垂危之際縱身跳入熊熊的烈火之中，用著灼熱滾燙的火焰來吞噬焚燒牠的軀體，直到漸漸的化作灰燼。但是卻又能夠在殘餘的灰燼之中，凝聚了強大的力量，於是得以化身成為新生的鳳凰，摶伏搖直上九天，御風馮虛，悠遊翱翔於九黎大地。鳳凰擁有對敵人全體傷害能力，隨著等級提昇，破壞力就越強大。

鳳凰擁有對敵人全體傷害能力。

風系召喚獸 青龍

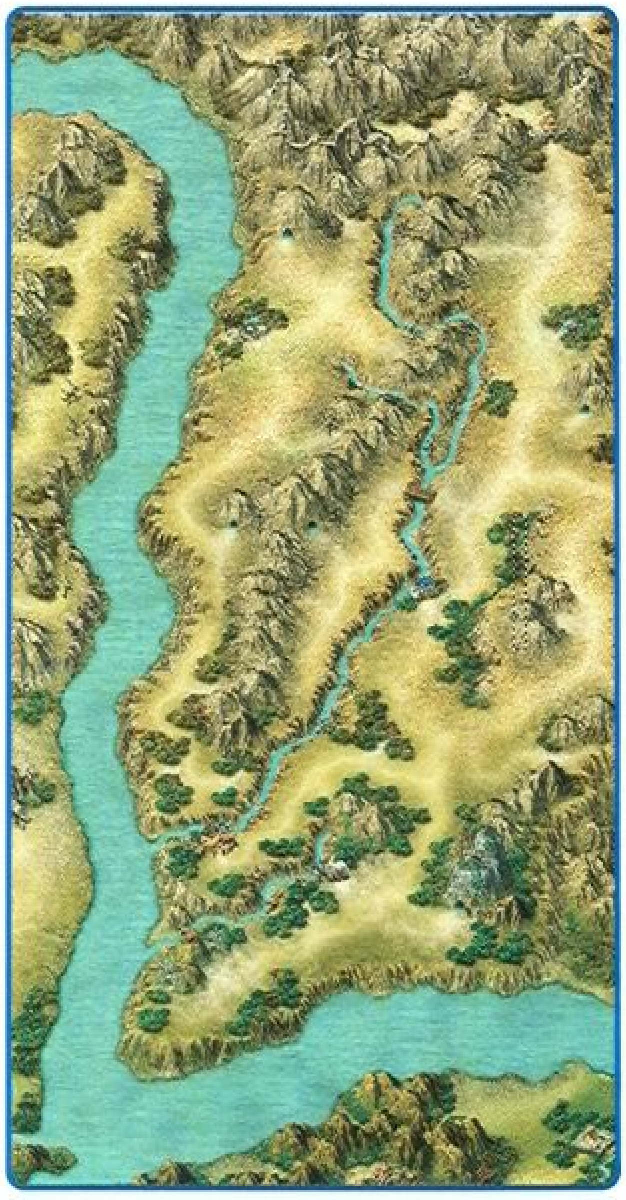


相傳青龍曾在北方高山追隨一位仙人修練道法，但是由於青龍偷偷前去飲用天界「瑤池」內的仙水。玉帝在發現之後勃然大怒，三年內不讓北地降雨，使得當地百姓苦不堪言，仙人為了懲治青龍的愚行，將青龍封印並鎖在山間的鎮龍磐上，青龍在悔過之後，希望能夠繼續跟隨仙人安分地修練，於是仙人就要求青龍三年內利用龍嘯之風喚來江南黑雲，來抒解北地的旱災，也因此青龍御風救世的故事便這樣流傳開來……。青龍具有吸收全體敵方SP的能力，隨著等級提昇，吸收的能力也就越強大。

青龍具有吸收全體敵方SP的能力。

喚獸樂園 新地圖新冒險 場景大公開

有了神獸當夥伴，自然是要帶著它們四處闖蕩啦！接下來就要介紹冒險、練功、交友、逛大街的好地方囉！吞食天地這次又一口氣開放了不少場景，蕾蕾特地為大家弄來了最新幷州大地圖與部分的場景圖，我們趕快參照著大地圖來看看新場景的美麗風光吧！



幷州大地圖。

銅雀台



銅雀台上金碧輝煌。

唐朝詩人杜牧有兩句名詩道：「東風不與周郎便，銅雀春深鎖二喬。」意思是多虧老天爺把東風借給了周瑜，使他贏得赤壁之戰，否則孫策的老婆大喬和周瑜的老婆小喬會被曹操擄到銅雀台去了。由此詩可見銅雀台對曹操，實在是有很大的意義啊。孔雀為百鳥之后，曹操想藉著孔雀的王者之風來襯托自己權傾一時，因而建了銅雀台。曹操令文官吟詩作賦，並設孔雀開屏、孔雀飛翔秀以享文武百官。銅雀台高33米，樓頂有一隻3米高的銅雀。銅雀台與後來修築的金鳳台、冰井台相連，亦名三台。

水鏡莊



水鏡莊可說是飛檐淩空，氣宇軒昂！

水鏡莊是東漢末年三國名士司馬徽的隱居地，也是三國故事的源頭。莊內多是亭閣式建築，飛檐淩空，氣宇軒昂，金窗修戶，朱梁畫棟。東漢末年，「水鏡先生」司馬徽為了避北方戰亂南遷於此，「水鏡莊」於是得名。劉備在襄陽遇險，馬躍檀溪逃到南漳，正巧也避難於此，並拜訪了司馬徽，司馬徽向劉備進言：「伏龍、鳳雛，二人得一可安天下。」也因此才在後來產生了「三顧茅廬」、「隆中對」等故事。

隆中草蘆



諸葛亮定出三分天下，屋內還有戰略圖？

湖北省西部荊山山系的餘脈，延伸到襄陽古城西郊，形成一片低山丘陵。丘陵中有一座山「隆然中起」，這便是隆中山。三國傑出的政治家、軍事家諸葛亮諸葛亮少年時逐隨叔父避亂到荊州，隱居在這裡。從17歲到27歲時，在這裏度過了10年的躬耕讀書生活之後，劉備三顧茅廬，諸葛亮提出了著名的《隆中對》，在出山前定下了三分天下之計。

女人要有錢





- 研究製造所：酷奇思/潑墨仙人
- 販賣流通所：酷奇思/潑墨仙人
- 遊戲類型：益智
- 科技需求：未定

預定推出日 2004年2月

呵呵~《女人要有錢》終於要出爐了喲~這款以女人為主角的益智遊戲，首重其卡哇依的外形外，更是充斥了各式各樣讓女人們愛不釋手的內容哦！除了可扮演不同的角色外，更可以體驗不同的生活，不管是明星或軍火販子，許多想像不到的職業都能在遊戲中來個大嘗試，不多說，這期蕾蕾將為各位報導的內容更是包羅萬象，國民們可別錯過了哦！

捷運地下城 夜夜笙歌



在《女人要有錢》遊戲中還有個地下城唷！跟陸地上的場景截然不同，帶給玩家有種夜生活的FEELING喔，首先玩家要在大地圖上踩到捷運格才能進入此地下城中。當一進入地下城您會發現遊戲場景與陸地上的大不同，地下城中也會有捷運站、遊樂場、Spa中心、美髮院、美食館……十分熱鬧。而地下城的音樂曲風則首重感傷的氣氛，有點給它像「傷心酒店」的味道喲，還有一點就是在音樂中有小狗、喵咪當合音天使唷，地下城整個場景讓人好像來到一座不夜城，燈紅酒綠般的夜景。另外，地下城中的捷運站，可以讓玩家以較快速的方式回到陸上的地圖某個點上，而且地下城有好幾個出口可供玩家選擇喲。







快速致富妙招 投資置產



房屋升級系統，有分小型建築物(第一輪)及大型建築物(第二輪)。購買土地後，當玩家第一次踩到自己的土地時就可以進行加蓋房屋，第一次升級時可以選擇以下房屋：花店、別墅、電影院、商務旅館。當第二次時升級為大型建築物，基本條件你的土地上要擁有小型建築物才行，但是呢！此次的升級是按照您第一次所升級的建築物的類型而升級的唷，如下：花店升級為休閒農場、別墅升級為花園豪宅、電影院升級為大型歌劇院、商務旅館升級為大飯店。當然囉，自已土地上的建築物蓋得越多，租金收入就越多喔！當玩家在同一地段上擁有2塊土地就可以把佔地蓋成大型房屋，如此它將會成為你賺取"CoCo"的最佳方法及黃金地段。另外，在地圖上會不定時出現一位「房屋仲介員」，當你遇上他時，你可以請他幫你賣房屋喔。





貴賓理財我最行 體貼玩家揉揉精

《女人要有錢》遊戲中加入了時下年輕人皮夾裡必備的行頭—信用卡，可是遊戲中的理財主角歐。每個月的30日為貴賓理財日，畫面中會自動顯示櫃員機介面讓玩家進行存/提款及清償信用卡帳款的動作，所有的交易動作都是不收手續費的，現在就為您介紹貴賓理財機的用法：

存款部

存款： 點選「存款部」，輸入您要存入的金額，確認之後系統會自動計算利息給您，遊戲裡的利息%數可是比現實生活中的存款利息還高出許多呢！

提款： 遊戲中無法隨時提款，要等到每月的貴賓理財日才能提款唷，這是希望養成大家儲蓄兼理財的好習慣，故提款之前先計算好，可別提光光了喔。



信用卡部

還款： 信用卡的最高消費額度是依照職業的等級而調整，職業等級越高可使用的金額就越多，想要有更高的消費額度也要兼顧五大參數的培養呢，每當使用信用卡消費就會累積帳款，刷爆了信用卡在帳款償還之前就無法使用，而且信用卡可是會累積利息的，每個月的貴賓理財日是償還信用卡的時機，如果沒有足夠的錢繳清帳款，起碼也要將利息還清，在這裡貼心的提醒玩家，每逢三個月必須將本金連同利息一併還清，不然辛苦買來的房屋可是會被強制拍賣歐。



特殊NPC 讓人愛恨交織

在地圖上，隨時會出現特殊NPC，當玩家踩到此塊行走格時，它就會跟在你的身邊，它可以幫助你，有時也會扯你後腿喔。

※特殊NPC一覽表※

圖案	名稱	說明	圖案	名稱	說明
	皇冠	閃閃發亮的王冠，當玩家擁有它，在三十步內經過他人之地無須付過路費唷。		蒙面小偷頭部	蒙面俠來囉…，別真的以為他是正義的一方喔，他是名副其實的小偷，他可是會讓你在三十步內在戰鬥中無法獲得的寶石。
	烏鴉	搞笑滑稽的烏鴉，當它在你頭上盤繞時就是你走倒楣運囉，它會讓你在三十步內經過他人之地付過路費加一倍。		酷奇寶寶	酷…奇…當你遇到這隻可愛的酷奇寶寶時會讓你在三十步內遇五大參數事件時，參數加倍。
	黃金屋	古人云：書中自有黃金屋，古人說的都沒錯，黃金屋會為你帶來三十步內只要經過自己的土地會提昇一級，例如：從花店提昇為休閒農場。		大便	好臭的便便啊…氣味真重而且張大眼睛瞪著你看，可想而知遇上它準沒好事，沒錯滴只要有它的出現，三十步內遇五大參數事件都沒辦法使你的參數提升。
	拳王腰帶	哇…拳王的冠軍腰帶耶，沒錯…當你擁有它時，它會讓你在三十步遇到戰鬥獲勝時金錢加倍獲得。		工程帽	趕快戴上它吧！有了它保你在三十步內不受對手任何卡牌的攻擊。
	下雨的烏雲	好可愛喲，玩家可別被它的造型給騙了，當你遇到它時三十步內遇到戰鬥勝利是沒有金錢可以獲得的，真是看似可愛又另人可恨的烏雲。		時光之星	流星…許個願吧~請把我送到世界的角落，沒錯它可以讓玩家任選在地圖上指定傳送前往地點。
	發亮的鑽石	鑽石恆久遠，一顆永留存…當它附在你身上時，可是會讓你在三十步內戰鬥勝利時獲得寶石加倍喔。		房屋仲介員	看他的造型就知他是賣房屋的，讓你遇上他時，你可以委託他，幫你把手上的不動產賣掉，但是他會向你收取『仲介費』喔。



獨具特色的商店街　影響五大參數

倶樂部



功能：在這裡有可能會因為某些事件而住院進監獄(我方會停留遊戲幾回合不等)，金錢也會被扣的比較多，隨機的事件將影響玩家大量的參數屬性，所以要多加注意。

內容：夜深了、該回家睡覺囉…才不呢，美好的夜生活正是我這種「上流社會」、多金的美少女所擁有的生活，倶樂部的前衛現代化、科技化的造型深深吸引著我，瞧！舞台中央、一位風度翩翩的男士正向我走來邀我一起跳舞，多彩的燈光照的我的臉頰一片泛紅；正陶醉在聽了令人酥麻的音樂中，結果，突然我身邊的男士被另一個不知哪裡冒出來的狐狸精搶走了，為了我高貴的自尊心不惜跟那狐狸精大打出手，結果被罰了3000元…，真衰。一氣之下去找個闊老頭援助交際，賺個3000元以補償我的損失。在這裡玩家會隨機遇到倶樂部裡的各種事件，除了金錢上的損失與獲得外，更加入美少女特有的智慧、魅力、聲望、氣質、膽識五大參數之吉凶事件亂數出招，你可能劈腿事件露餡聲望下降200分，嘗試一夜情卻中標染花柳病住院3天；讓玩家感受到倶樂部所表現出不一樣的變化。

現金／刷卡：可



劈腿事件露餡。

教育中心



功能：隨機增加智慧及聲望、膽識。

內容：恩…1+1=3，哇！果然需要到教育中心惡補一番把邏輯概念給它轉過來，順道參加兩岸法律座談會讓聲望增加30，身為上市公司的總經理就需要隨時補充自己的專業知識以便叫公司的員工對我信服，這次就停留一回準備充分時間來上課吧，也上幾堂心理學課程了解一下公司的員工都在想些什麼。

現金／刷卡：免費





參加亞洲財測說明會。

美髮院



功能：付費隨機增加魅力參數。

內容：對面的美女看過來，我們的裝潢是不是讓您感覺卡哇伊呢，本店技術一流，許多政商名流、明星都來本店做造型唷，小姐要不要試試時下最流行的接髮技術、包準讓你的秀髮像洋娃娃般秀麗飄逸唷，不然參考看看本店最fashion的彩繪指甲讓魅力指數提昇40點，還是乾脆換個新造型，讓本店專屬優質設計師為您打造新髮型，YA！自信滿點。

現金／刷卡：可



剪燙當季新款髮型。



SPA塑身中心



功能：隨機增加的魅力參數值多，相對的需要付出較高的金額。

內容：呼啦啦~呼啦啦，本店的裝潢是不是讓您宛如渡假聖地「夏威夷」呢，悠閒渡假風、整形塑身大流行，想雕塑成人工美女就到美髮院走一遭吧，店裡的專業醫師可都是合格有證照的唷，不過要先有心理準備，先準備大把的鈔票來燒才能得到曼妙的身材，不然隨便找個蒙古大夫假裝是名醫，花了大錢又整形失敗的話可是「人財兩失」呢，學學那些官夫人、超級巨星注射肉毒桿菌，讓肌膚光滑無暇，小心注射過度變成「平面美女」喔。

現金／刷卡：可



整形美容，變成瑪麗蓮夢露。

圖書館



功能：隨機增加智慧及聲望。

內容：嗨！照過來照過來！「上流社會」的美女我今天發表最新創作「女人要有錢」，教教你們怎麼賺大錢、學習踏入「上流社會」該有的禮儀，參加書香座談會智慧+50?!不錯你很用功有進步，就頒發這塊「上流社會美女」獎牌給你吧，累計10面獎牌還可以索取我的簽名照唷...開開玩笑別介意唷，在圖書館可以隨機遇見增減聲望、智慧的事件，想成為知性美女的玩家就要多走到這裡唷。

現金 / 刷卡：免費



參加書香座談會。

教堂



功能：隨機增加氣質及聲望。

內容：「哈里路亞~~哈里路亞」，神呀我錯了，這個月不小心把信用卡刷爆了，沒錢參加姊妹淘的婚禮只好跟路口賣香腸的阿伯借1000元；連神明都快對我的敗家行為看不下去了，神說：「敗家的女人啊，你應該來本教堂參加心靈淨化、聆聽我們純潔的天使們唱聖歌，讓本天神洗去你一身的罪孽，還你最優雅的氣質」，教堂裡會隨機遇到婚禮、宗教慶典的事件變化而增減五大參數。

現金 / 刷卡：某些事件要付費，其餘免費。



「恭喜阿美終於嫁出去了」，教堂參加婚禮。

藝術館



功能：隨機增加氣質及聲望。

內容：「恩…奇怪，這位畫家的自畫像怎麼跟本人差那麼多，難道是變種？」到藝術館欣賞栩栩如生的雕像創作，看得太忘神一不小心竟然把雕像的手給扯了下來，還得賠償館方5000元，結果被踢出藝術館的大門；充滿藝術氣息的外觀讓玩家們也感受到藝術的薰陶，是氣質美少女必經之路。

現金 / 刷卡：某些事件要付費，其餘免費。

基金會



功能：隨機增加聲望及膽識。

內容：發揮您的愛心讓這個世界更和平美好，基金會的宗旨就是要讓人們生活的無憂無慮，有任何需要救援的地方都是刻不容緩的，「快！快讓開，動物也是需要救援的」救災行動開始囉，參與救災任務能提昇膽識喔。

現金 / 刷卡：某些事件要付費，其餘免費。



颱風夜參與救災任務。

百貨公司



功能：付費隨機增加大量的膽識、聲望、氣質、智慧，所需金額較多。

內容：「歡迎光臨，所有最新最炫的商品本公司都有售喔，您看這次貝克漢穿過的球衣，現在已經競標到很高的價格囉，趕快來搶標唷」，購買貝克漢球衣膽識+150，是增加屬性的好方法歐，百貨公司的建築風格採熱鬧豐富的設定，頂樓還有摩天輪、雲霄飛車，是小朋友的最愛唷，來百貨公司裡還可以隨機買到獨特的商品增加五大參數歐，在這裡所增加的參數值都很高呢，「歡迎光臨、謝謝惠顧」。

現金 / 刷卡：可

光臨百貨公司。





藝術館參觀損毀雕像。



online 戀愛盒子





- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：線上戀愛交友
- 科技需求：未定

預定推出日
2004年
2月

隨著戀愛盒子開放測式結束，正式開戰時間即將到來，正如人跌進愛的旋渦一般，戀愛盒子也給人一種迫不及待的想像，好像飄浮在空中的奇妙滋味。戀愛盒子是再簡單不過的遊戲，在自由與浪漫的定律下，隨時都有新鮮好玩的事發生，做任何事都可以覺得快樂，而那種快樂是可以傳染給身旁的人。

嫩嫩新手戀愛盒子完美生活手則



戀愛盒子的美麗傳說。

擁有你的戀愛盒子

在看完戀愛盒子的傳說之後，神父給了你一個戀愛盒子。這個戀愛盒子對你而言，是尋找百分百速配對象的最佳利器，所以你得好好地回答修女的問題，醬子系統才會了解你的個性，針對你的個人特質，為你尋找適合你需求的朋友類型。得到戀愛盒子之後，它會暫時存在你的物品欄裡，但是，物品欄裡的戀愛盒子是起不了任何作用的喔！玩家必須將它放在你的房間裡，才可以點選戀愛盒子，啓動配對功能。



德蘭修女的問題要好好回答才行。

新手大廳的初級課程&新手禮物

當你和神父及兩位修女說完話後，往教堂的門口走，會發現一道光束，這是各場景的傳送點。接著，你會被傳送到新手大廳，也就是傳說中的萬人宿舍樂芙會館。這裡有很多NPC會熱心地教導你一些關於戀愛盒子的基本常識，如果你不想聽，也可以啦!!只是，醬子你就拿不到小禮物囉～當你聽完所有人的解說，而且禮物通通到手了，最後再去找樓梯旁邊的羅絲太太說話，就會被傳送到你的房間。

樂芙會館的房間服務

樂芙會館是大家的小窩，每個人都可以分配到一間房間。房間裡有很多功能，既然大家都有一間房間了，不好好了解一下自己的家有什麼用途，醬子可就太落伍了。進入你自己的房間後，可以在畫面上發現7個選單按鈕，代表在房間內可以使用的七個主要功能選項。

日記本



這裡就是我的房間了

用來寫日記用的，如果你有小天使的話，還能夠跟小天使交換日記。打開日記本功能後，右上有三個按鈕，按下寫日記，會切換至寫日記的畫面，玩家除了可以寫下你的心情之外，旁邊還有各式各樣的印章，讓你隨意蓋在日記上喔!!

留言本

看就知道這是用來留言的啦!!如果你不在家，而有人想告訴你某些訊息時，就可以利用留言本的功能。也就是說，每個人的房間都有一本留言本，不論是主人或客人，都可以在上面留言。

房門上鎖&未上鎖

是的，不用懷疑，你可以將你的房間門鎖起來。當你鎖上房門的時候，只有擁有你房間鑰匙的人才能夠進來，而給予房間鑰匙的權利當然還是在你的手上。在好友的名片下方有給予鑰匙的選項，就算你給了鑰匙，也可以隨時回收喔!!



在方格內點選一下，出現紅色的點點就表示你已經給對方鑰匙了。

佈置房間



你喜歡哪一種房間呢?

點選佈置房間的按鈕後，右邊出現佈置房間的介面，上面有按鈕可以切換各種功能，其中比較值得一提的是房間裝潢，因為這裡有四個不同的房間樣式可以給你選擇。在家具部份，新手都會配給一些新手家具，如果你想換掉，當然也可以，但是要記得，家具是有耐久度的，暫時用不到的家具請存到銀行。壞掉的家具會變成一包垃圾，碰觸垃圾袋甚至還會跑出蟑螂來！

送客

當你的房間處於未上鎖狀態時，任何人都可以在進入樂芙會館大廳後，利用畫面上方的搜尋功能找到你的房間，並且自由進出。如果有人在你的房間裡作了讓你不喜歡的事，你就可以用這隻掃把送客，把他給轟出去。

約會

約會和萬用手冊一樣，幾乎所有場景都能夠使用，這個功能就是用來請求約會用的，按下去之後會出現心形記號，只要在你的約會對象身上按一下，接下來等著對方的回應就行囉～

萬用手冊



編輯自己的名片。

萬用手冊其實在任何地方都可以使用，裡面有公告、名片、日誌三項功能，公告就不用多說，舉凡遊戲內最新消息都會出現在這裡，日誌則是記錄你已經接獲的任務或觸發的事件。名片比較特別，因為這裡面有你交換來的好友名片，你可以從好友名片觀看好友的狀態，或者決定要不要給房間鑰匙，另外還有你自己的名片，只要按下右下的編輯名片按鈕，隨時都可以編輯自己的名片，寫上關於你自己的介紹，或是能夠代表你的各種言詞，讓與你交換名片的玩家能夠更快認識你喔!!

樂芙幣賺飽飽

儘管戀愛盒子的世界美得像仙境一樣，玩家們還是得要有樂芙幣才能生活下去。獲得樂芙幣的來源有很多，只要你努力勤奮，要成為富翁絕對不是難事。



賣卡片過生活的卡片商

找強尼接變身娃娃的工作，工作完成後，便會得到魔法卡片作為酬勞，但是要接變身娃娃的工作可不簡單，你的身上必須有可以變身的魔法卡片才行，而且必須符合強尼的要求。另外，接任務、到競技場過關等，也是免費獲得魔法卡片的管道，如果你的魔法等級夠高的話，可以考慮利用西點和飲料，自己合成魔法卡片。魔法卡片在戀愛盒子的世界裡，是非常重要的物品之一，不單是在競技場過關時需要魔法卡片的助益，平時也可以利用魔法卡片達成許多特殊的效果。玩家可以將魔法卡片賣給魔法屋的老闆，但是，如果你有擺攤包的話，也可以賣給其他玩家，說不定價錢會好一些喔!!



魔法屋販賣的魔法卡裡面就有兩種變身卡。



魔法屋也賣競技場專用的魔法卡片。

以時間換取金錢的快樂打工族

到團隊大樓旁找強尼，跟他說你要接三明治人的打工，這時候他就會給你一塊牌子，掛在你身上，以舉招牌的時間來計算工資。不過，當玩家扛著招牌進入某些特殊場景時，招牌會暫時消失，而這段時間就不算工資喔!!

賣免費材料也是致富之道

對於可以自己製作物品的技能師而言，高級材料的獲得並不容易。獲得材料的最快方法，就是在摩天大樓的「SC動腦俱樂部」裡參加問答比賽，答對四題以上就可得到材料作為獎勵，答對愈多題，獲得的獎勵便愈多。當玩家十題全對時，就可以獲得超高級的材料或者是限定款飾品，不論你想留下來自己用還是拿出去賣人都可以。



變身娃娃必須在時間內找怪叔叔報到。

專業技能師

西點、飲料、家具、服裝這四項技能，除了家具和服裝只能選擇一種學習之外，西點和飲料倒沒有限制。不過，每一項技能可以製作的物品很多，玩家們必須逐項學習，在競技場累積該物品所需的經驗值之後，才能到相關的合成屋去製作。雖然成為專業的技能師不是一件簡單的事，但是透過技能學習後，所製作出來的家具、服裝、西點、飲料卻能夠賣得較高的價錢。一方面是這些物品對玩家而言，是生活的基本必需品，另一方面也是因為商店並無販售相同商品，所以玩家除了可以將製作出來的成品賣給商店之外，也可以擺攤賣給其他玩家。

接任務可得免費商品

隨時注意路邊的NPC，當你和他們說話時，在對話的選項中出現「交談」，便代表了他們有任務可以讓你接，而且在完成任務後往往可以獲得一些物品作為酬勞。但是，NPC也有他們的原則，他們找人幫忙時，還要看你的魅力夠不夠，有些人會因為你的魅力值不夠，就是不肯把任務交給你。另外，身上不可以同時攬著許多工作，一次只能作一份工作，所以如果你的身上扛著打工招牌，或者有其他NPC的委託時，也無法再接洽另一份工作。

血拚指南

口袋賺飽飽之後，當然會想要讓自己過好一點的生活。想血拚嗎？沒問題，這就告訴你，有哪些地方可以讓你敗家。

所有商店一覽表

商店名稱	經營項目	所在城鎮	坐標（x,y）
摩天大樓	西點、飲料、家具、服裝、摩天餐廳、摩天遊樂園	莉迪亞市	(448,1088)
飾品屋	飾品買賣	莉迪亞市	(2560,544)
禮品店	禮品買賣、夾娃娃機	莉迪亞市	(3264,512)
魔法屋	魔法卡片買賣（分為一般使用的魔法卡及競技場專用的競技卡兩類）	莉迪亞市	(4384,512)
髮型屋	販賣新髮型及髮色（兩家所提供的髮型及髮色各有不同）	貝里鎮　梅恩港	(1536,544) (1248,928)
造型所	販賣新髮型及髮色（兩家所提供的髮型及髮色各有不同	櫻花村　楓葉谷	(2848,2208)
工藝材料屋	買賣製作家具、服裝所需要的各種材料	貝里鎮　梅恩港	(3200,576) (480,1312)
食品材料屋	買賣製作西點、飲料所需要的各種材料	楓葉谷　梅恩港	(1440,672) (1760,1760)
弗羅兒花坊	經營花朵買賣，有四家分店	貝里鎮　櫻花村 梅恩港　楓葉谷瀑布區	(864,928) (1920,2528) (352,512) (384,1120)

路邊攤也是血拚好場所

很多玩家會把身上用不著的東西拿出來賣，有的是透過各種管道免費得來的，有些則是利用技能自己生產出來的，對於擺攤販售的玩家而言多餘或者並不是那麼重要的物品，很可能相對於其他玩家，是非得到不可的期望。因此，擺攤的功能便直接促進了玩家之間的交易活動。有了彼此之間的競爭，在價格上也會受到市場需求的影響，所以玩家們在逛路邊攤的時候，記得要多多比較喔!!



臉上的妝，可以分開購買。

角色屬性大公開



玩家角色可不是無敵的喔!!你可要注意他的屬性變化，在畫面右下方的輪盤上，顯示著玩家角色的8種屬性數值，它們分別是飽食度、情緒、美顏、體力、魅力、保溫、飲水以及生活品質。由輪盤中央的數值可以看出角色是屬性狀態。屬性最大值為100，以分子分母的方式表示目前的屬性狀態，屬性數值會隨著時間慢慢減少，但是玩家也可以透過物品的使用或特定動作來回復各項數值。

角色各屬性的基礎介紹

圖示	屬性名稱	數值的直接影響因素	對角色的影響	數值變為0時怎麼辦
	飽食	食用西點	體力	數值遞減為0時，無法利用西點或飲料回復，必須用回復卡片、小天使特殊技能、或者找羅絲太太將數值回復至0以上才可用西點、飲料自行回復
	飲水	飲用飲料	體力	
	情緒	食用西點	魅力	
	美顏	飲用飲料	魅力	
	體力	飽食度、飲水度、事件	行走速度	請參考上列辦法，設法增加飽食、飲水、情緒及美顏。
	魅力	情緒值、美顏值、事件	美醜與金錢	
	保溫	服裝的保溫值加總	健康指數	天冷的時候要多穿點衣服啊，除了服裝的保溫值之外，耐久度也要注意。
	生活品質	房間內佈置家具的品質數值加總	健康指數	房間要放家具，不然就是房間內的家具耐久度已經變成0了，這時候家具就會變成一袋袋的垃圾了，快回家整理整理吧。

《健康指數》：當角色的健康指數小於49時，角色便處於生病狀態，這時候原本隨時間慢慢減少的8種屬性數值，就會快快減少。健康指數不會出現在主介面的輪盤上，但是玩家仍可以開啓輪盤左方的status鈕，觀看角色的各種屬性。



照鏡子可增加魅力值。



體力、魅力全滿的小密訣

值得一提的是，吃飽喝足並不能讓體力、魅力全滿，想要讓體力和魅力達到百分百，還必須透過事件或是其他的方式才有可能達到，但同樣的，隨著時間經過會慢慢降低喔!





注意聆聽角色的需求



點床出現睡覺表情，體力便會增加。

當角色的屬性遞減至一定程度後，角色會對你作出提醒的對話，表示他有需求。當他冷了，要幫他添一件外套，餓了，就得用甜美的西點餵飽他，如果你不在乎他的需求，角色的外觀就會產生變化，你總不希望你的角色成為一名乞丐吧!!

星門爭霸 BATTLERIUM



- 研究製造所：聖堂科技
- 販賣流通所：聖堂科技
- 遊戲類型：萬人線上即時戰略
- 科技需求：P3-800 、256MB

預定推出日 2004年 3月

在《星門爭霸》中，你將會帶領著一群士兵誕生在星門的世界，而藉由你的選擇，你會慢慢了解七個種族間的歷史背景及衝突，而後你得擅用他們的能力，去達成各種任務，並尋找那傳說中的碎片及建造巨門，在這混沌破碎的時代裡，管你是要當個領軍萬千的霸主，還是剽悍的傭兵團團長，都得想辦法在世界毀滅前逃出這裡！



星門爭霸 爭奪只為了～生存

星門是一個與我們世界平行存在的世界，她籠罩在一個會改變顏色的太陽之下，星球上分佈著七個不同的種族。長久以來，七個種族一向和平的共同生活在這個世界上。

大約一百年前的長黑夜被天空中一道強光照亮，星球上所有的種族對此天象大感震驚，而當時一個聰明的伊爾泰族人說明了那是世界末日的徵兆，他們更加好奇到底是怎麼回事。而隨著伊爾泰長老研究者紀錄這些日子的微妙變化，指出太陽改變顏色的時間間隔越來越短，世界末日將要來臨後，群眾的恐慌、魔穴的劇增及妖獸的肆虐讓原先和平的星門世界開始爭奪與戰亂。

而隨著傳說中的「巨門」被發現，群眾有了脫離末日的希望，但卻延伸出更劇烈的爭奪。「巨門」帶來了希望，但是能源的扭曲也為原本世界帶來更大的禍源……







為了生存而引發的戰爭

星門爭霸 七個種族間的對立與衝突

手藝精湛的匠勇族、好戰狂鬥的嗜血族、精通魔法的伊爾泰族、善於經商的古納族、守護自然的半獸人族、陰森神秘的闇影族及善於領導的涅依族，而各種族之間也有著不同的個性與衝突。半獸人與匠勇族有著觀念上的衝突；古納族與伊爾泰族生活觀念的不同，產生的厭惡感；嗜血族與涅依族在《第一次戰爭》後更結下了血海深仇；而暗影族，他們不畏懼太陽變化，其他六個種族都因利益關係而願意與他們合作。





身為領導者的你，要如何協調這些部族，讓他們為你賣命？

星門爭霸 種族兵種介紹

在星門爭霸裡的英雄可以學習不同的魔法、拿不同的武器，每種族都有四種不同的職業，每種職業有他不同的專長，像善於肉搏的嗜血族，有回復能力的伊爾泰族，在星門裡所有角色都可以升級，正所謂養兵千日用在一時。



新英雄與 28 種的職業



涅伊族

太陽之子。涅伊族是天生的領導者，但是他們的身體特別不適合戰鬥，他們能從遠方給予精確致命的攻擊。更重要的是，他們善於分析對手的行動方式，並很快的知道對手的弱點。他與好戰的嗜血族就顯得格格不入。

強力太陽：藍色	弱力太陽：橘色



鼓舞者

涅依鼓舞者鼓舞技能可以振奮部隊的士氣，發揮指揮的能力。

《技能：鼓舞：鼓舞週遭的夥伴，使其暫時無敵。》



標槍者

涅依標槍手是涅依一族裡最強有力的戰士。

《技能：無》



振奮者

涅依振奮者能使用他們的歌聲來鼓舞周圍部隊。

《技能：振奮：在一定的時間內增強週遭的戰鬥力。》



嚇阻者

涅依嚇阻者雖然並不是強而有力的攻擊角色，但他的攻擊會使敵人完全麻痺。

《技能：阻嚇：產生恐怖的幻影使敵人暫時麻痺。》



嗜血族

嗜血族是一個在戰鬥中會欣賞英勇戰士的種族。每個嗜血族人在一生中至少必須參加二到三個戰役，因為他們相信，這是能夠實現抱負的唯一途徑。他們善用各種近身武器，勇於面對的對手，以證明膽識。

忠誠對嗜血族來說是很重要的。他們用榮譽來衡量男人。成功的戰役會帶來榮耀，失敗則帶來羞辱。對於嗜血族來說，失敗的痛苦往往比死還難過。

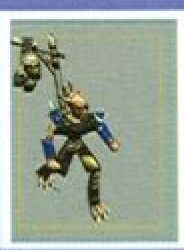
強力太陽：橘色	弱力太陽：藍色



狂戰士

當他們發怒施展狂暴技能，會變成不畏懼死亡的戰士。

《技能：血怒：此技能將會再 10* 技能等級時間內提高 5 點的攻擊力並會每秒扣除 5 滴血。》



復仇者

嗜血族復仇者是專門的鬥士，沒有任何東西可以阻擋他們完成目標。

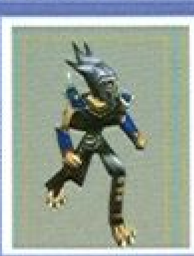
《技能：強禦：身體暫時鋼鐵化，可以維持 10* 技能等級時間的攻擊無效化。》



格鬥家

這些嗜血族的格鬥家他們有優異的水準與技巧來控制武器，他們能夠使用飆風同時攻擊附近的敵人。

《技能：飆風：該名將會攻擊週遭所有敵人並扣除5*技能點數的生命力。》



長劍士

嗜血族基本的戰士，戰場上你最好的選擇。

《技能：無》

古納族

小且矮胖的古納族相信宇宙間自然法則。因此，他們拒絕所有關於靈性或神秘主義的想法。總是嚴肅、憂鬱的，擅於各項精密的工作，也是個優秀的商人，許多古納人皆採取宿命論的生命觀點，他們時常抱怨生活艱苦。

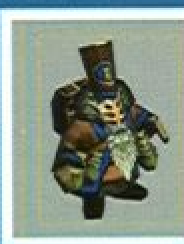
強力太陽：黃色	弱力太陽：紫色



祭司

古納祭師他們能治療任何物質，不管是有機或無機物，任何軍隊都會僱用他們，儘管他們的戰鬥能力平庸。

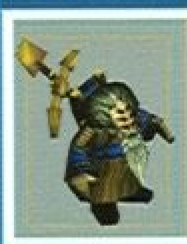
《技能：回復：可以回復任何的生命力，無視任何生物或機械，回復 10* 技能等級的生命力。》



煉金者

這些古納煉金者能快速的讓任何資源轉變為星幣，節省你要往來市場販賣的麻煩，這種能力往往令人印象深刻。

《技能：法茲：暫時提高轉化能力 5* 技能等級的秒數。》



槍砲手

納槍砲手是最好的長距離射手，他們手上的巨石槍可以使遠距離的敵人麻痺。

《技能：落石：向敵人投擲出巨石，扣除敵人 10* 技能等級的血並會暈眩。》



步兵

古納步兵是古納族基本的戰士，他們通常是屬於肉搏戰的角色。

《技能：無》

這次小藍介紹了星門裡的三個種族，後續也將帶來更多的遊戲消息，請各位國民們拭目以待吧！而最近聖堂科技工坊也將舉辦抽獎活動和免費帳號的索取活動，歡迎各位對星門有興趣的國民們可以到網站 www.gogost.com 去參觀喔。

神甲奇兵ONLINE

- 研究製造所：昱泉科技
- 販賣流通所：昱泉科技
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P3-600 、128MB

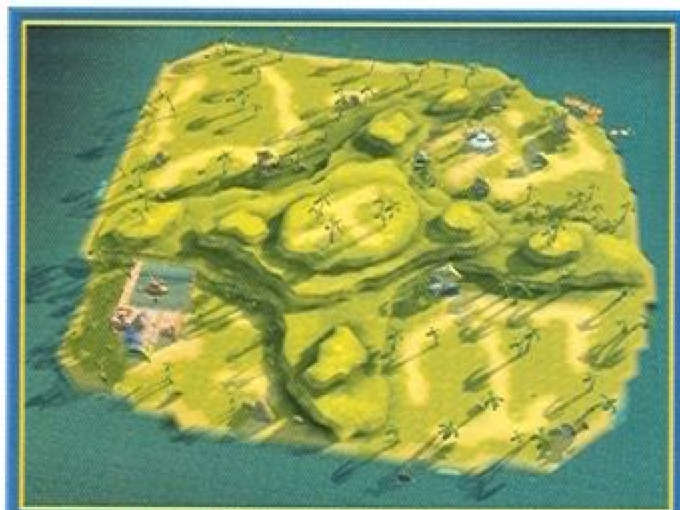


預定推出日
己上市

這回小藍要來介紹人形戰鬥系及法術系三種一轉職業的二轉前的職務及技能攻略，在M2 的世界中，想要練到二轉並不是那麼的困難，嚴格說來應該是只要有抓到技巧和方法，要練到二轉只要幾天，就可以成為閃亮亮的二轉職業，所以還沒有抓到技巧的朋友們快來看看小藍為大家實地探訪的二轉前實戰攻略吧！



二轉前練功處詳解



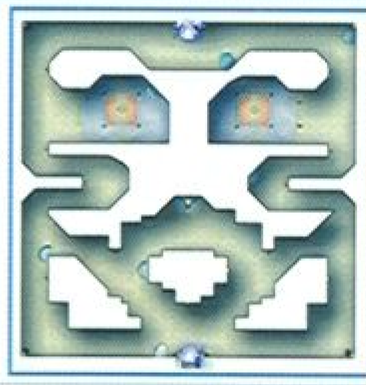
第 2 新手區

- 1 小雪球怪
- 2 雪球怪
- 3 跳跳鼠
- 5 槌頭狗
- 6 都步靈農人
- 8 啾啾鼠
- 9 棉糖雪球怪
- 10 鬥鬥鼠
- 13 森林鬥鬥鼠
- 15 飛踢小雞
- 14 元石怪
- 17 硬殼毛蟲
- 27 飛踢巨雞





觀星塔一樓
- 12 殭屍武兵
- 11 骷骨武兵
- 14 元石怪



觀星塔二樓
- 14 元石怪
- 23 冰石怪
- 36 毒石怪



宜城關
- 20 巨型雪球怪
- 37 都步靈屠夫
- 32 赤火靈
- 31 白刃狼
- 30 巨毛蟲



鏡森
- 25 海析人
- 25 小黑熊
- 33 酷索鷹
- 21 水靈妖
- 跳跳鼠王約 LV60



常岩山
- 19 疾速小雞
- 17 烈火鬥鬥鼠
- 29 都步靈礦工
- 26 飛踢巨雞
- 26 盔甲毛蟲



華南灣
- 19 魔法雪球怪
- 20 巨型雪球怪
- 26 盔甲毛蟲
- 24白水怪、白海怪
- 26 飛踢巨雞

練功心得分享

根劇小藍個人的經驗，練功時總是會在新手區先練到LV20才離開新手區另辟他處，然而在練功的過程中最重要的必然是尋找一群好隊友，和固定的隊友們練功必然能達到極高的效率，但是基於遊戲裡的組隊練功限制下，如果有陣子無法上線等再回到遊戲時可能就很難再和固定一攤人一塊練功囉！

以習武者來看，一般除了王之外的怪物利用技能大約可以單挑到LV20~28左右的怪物，但若是打不贏還是趕快加一加走形準備『酸囉～』，撐不住時可千萬別硬撐啊，以求仙者來說，找個強而有力的肉盾先生來陪練，才是最安全的保障，在施法時常常有可能會看到怪物轉而衝向施法系的畫面，所以除非撐得住不然還是繞著隊友跑吧！



最適合求仙者的組隊模式最好是同時具備了習武者及其它的求仙者，一來補充肉盾血量的速度快，二來被追時也好有遠攻擊技能的隊友相救才能更安心的定點練功囉！



為了防止玩家被盜版幫修裝備也特別新增了修復專用介面哦

二轉的7個轉職任務流程圖

二轉武兵轉職任務

條件：等級30級以上且職業為習武者，不是魏國人者需要具備魏軍軍補令

任務流程：（一定要照順序過喔）

NPC	事件發生	獲得任務道具
姜水兒（神農里近東邊傳點）	與之說話會給三封信，若不是魏國人還要先找劉貫（位神農里北邊）解任務拿「魏軍軍補令」。	姜水兒給燕雲飛的信、姜水兒給亞弛的信、姜水兒給程熙瑩的信
燕雲飛（宜城關城門底下）	與之說話會要玩家打鐵羽鷹拿3根「鐵羽毛20253」給他，鐵羽鷹多分佈在天造橋附近，最好是30~35級組隊打，完成後燕雲飛拿走「姜水兒給燕雲飛的信」，得到一本「飛燕劍譜」	飛燕劍譜
亞弛（洛森南口的關卡，站在衛哨中）	與之說話會要玩家打強盜的神甲兵拿5面「強盜行令旗24012」，強盜的神甲兵在洛森。完成後亞弛拿走「姜水兒給亞弛的信」，得到一本「開明劍譜」	開明劍譜
程熙瑩（洛陽城將軍府的二樓房間內）	與之說話會要玩家打牛狀的神甲兵拿「邪神像20418」，牛狀神甲兵在趙國南方就可以找到。完成後程熙瑩拿走「姜水兒給程熙瑩的信」，取得「落花劍譜」	落花劍譜
姜水兒（神農里近東邊傳點）	拿著三本劍譜，姜水兒便會讓玩家轉職成武兵，拿走了「飛燕劍譜」、「開明劍譜」、「落花劍譜」（若有「魏軍軍補令」者，這時會被拿走），獲得轉職並拿到一本「姜氏三十六路劍法」（可要小心保存，這是三轉用道具）	姜氏三十六路劍法



二轉弓兵轉職務

條件：等級30級以上且職業為習武者

任務流程：

NPC	事件發生	獲得任務道具
孤偃（獵戶地東南方的屋舍）	與之說話會先要求玩家打10個「小雞蛋20257」他，他才給「獵人孤偃的手信」，要玩家去找賣菜大嫂	「獵人孤偃的手信」
賣菜大嫂（大梁城飛來鼎旁邊）	與之說話會給玩家「給鄭涵的信」與「給劉銓的信」，要玩家去找這兩個人要處方，並拿走「獵人孤偃的手信」	「給鄭涵的信」、「給劉銓的信」
鄭涵（宜陽城武器店前）	與之說話會要玩家打洛魂谷或是豐河口的青火靈，或是打強盜行咒兵，以取得10個「玄鐵礦石」，鄭涵才肯把「鄭涵的香料與處方」交給玩家，並拿走「給鄭涵的信」	「鄭涵的香料與處方」
劉銓（趙口灣破軍港東南方的港口處）	與之說話會要玩家打趙國南部的牛形神甲兵拿「金屬牛角20266」，完成後劉銓拿走「給劉銓的信」，取得「劉銓的香料與處方」	「劉銓的香料與處方」
賣菜大嫂（大梁城飛來鼎旁邊）	與之說話會要求玩家拿1000元來買她的處方，付了1000元便得到「賣菜嫂香料與處方」	「賣菜嫂香料與處方」
孤偃（獵戶地東南方的屋舍）	與之說話便拿玩家身上「鄭涵的香料與處方」、「劉銓的香料與處方」、「賣菜嫂香料與處方」，並讓玩家轉職成弓兵	

二轉禮司轉職務

條件：等級30級以上且職業為求仙者

任務流程：

NPC	事件發生	獲得任務道具
展喜（洛陽城大禮寺）	與之說話會要玩家打三樣物品：「象牙」1個、「都步靈幸運花釵」5個、「天禮神器」1個，象牙是打洛森與洛森南口的長牙巨象，都步靈幸運花釵則是打都步靈農人，各城下皆可看到其蹤跡，天禮神器則是要找許不才做出來，展喜會給玩家「天禮神器的訂單」	「天禮神器的訂單」
許不才（邯鄲城的道具店與原石店附近的房子）	與之說話會要玩家打九重觀星塔（北鋼炭坑亦有）的紅石怪，以取得「眠土礦石」5個與「玄冰礦石」10個，然後才收去玩家的「天禮神器的訂單」，得到「天禮神器」	「天禮神器」
展喜（洛陽城大禮寺）	玩家湊足了展喜所需的所有物品，便讓玩家轉職成方士。收去玩家的「象牙」、「都步靈幸運花釵」、「天禮神器」，給予玩家轉職	



二轉鑄師轉職務

> 條件：等級 30 級以上且職業為學徒　　> 任務流程：

NPC	事件發生	獲得任務道具
無名師（趙灣口破軍港東邊的燈塔邊）	與之說話會要玩家拿著「無名師製花釵」交給神農里的衛嫻	「無名師製花釵」
仙姑（神農里北邊的房舍）	衛嫻不拿「無名師製花釵」，所以仙姑替衛嫻代收。並給了玩家四封信：「給大梁應龍港的信」、「給洛陽應龍港的信」、「給邯鄲應龍港的信」、「給宜陽應龍港的信」，將這四封信分別交給各城的女船服員，以取得映石	「給大梁應龍港的信」、「給洛陽應龍港的信」、「給邯鄲應龍港的信」、「給宜陽應龍港的信」
宜陽女船服員（宜陽城應龍港內）	收取玩家「給宜陽應龍港的信」並給玩家一個「映石」	「映石」
大梁女船服員（大梁城應龍港內）	收取玩家「給大梁應龍港的信」並給玩家一個「映石」	「映石」
邯鄲女船服員（邯鄲城應龍港內）	收取玩家「給邯鄲應龍港的信」並給玩家一個「映石」	「映石」
洛陽女船服員（應龍港內）	收取玩家「給洛陽應龍港的信」並給玩家一個「映石」	「映石」
衛嫻（神農里北邊的房舍）	將這四個映石交給衛嫻，衛嫻便高興的給玩家一個「手縫小娃娃」要玩家交給無名師	「手縫小娃娃」
無名師（趙灣口破軍港東邊的燈塔邊）	無名師收了「手縫小娃娃」之後，便給玩家「無名師的課題」，要玩家完成製作「紅藥丸」20 個。完成後無名師收走「無名師的課題」與「紅藥丸」20 個，讓玩家轉職成鑄師	「無名師的課題」

二轉煉丹士轉職務

> 條件：等級 30 級以上且職業為學徒　　> 任務流程：

NPC	事件發生	獲得任務道具
女娃兒（神農里南邊森林一處）	與之說話會要玩家打三樣物品，「蘋果」100 個、打都步靈農人與牧童就會掉的「都步靈的頭花 24015」1 個、「紅色藥草」10 個，玩家完成後女娃兒會給「女娃兒的解藥」要玩家交給蕭雲	「女娃兒的解藥」
蕭雲（泰湖中的涼亭）	將「女娃兒的解藥」交給他之後，他便會把「玉璧」交給玩家，要玩家拿給女娃兒	「玉璧」
女娃兒（神農里南邊森林一處）	玩家給了女娃兒「玉璧」之後，女娃兒便讓玩家轉職成鍊丹士	



二轉方士轉職務

> 條件：等級 30 級以上且職業為求仙者　　> 任務流程：

NPC	事件發生	獲得任務道具
賽伏羲（五台山洛魂谷西南邊樹下）	與之說話會給玩家三樣物品：「給鄧文的儲能筒」、「給趙晃的儲能筒」、「給石青的儲能筒」，將這三樣東西交給鄧文、趙晃、石青三個人。	「給鄧文的儲能筒」、「給趙晃的儲能筒」、「給石青的儲能筒」
鄧文（宜陽城韓王宮的房間內）	與之說話會要玩家打赤火靈，以取得「真金礦石」10 個，然後收去玩家的「給鄧文的儲能筒」、「真金礦石」，得到「真金儲能筒」	「真金儲能筒」
趙晃（邯鄲城趙王宮側間）	與之說話會要玩家打暴牛神甲兵或毒石怪以取得「烈火礦石」3 個，趙晃才會把「烈火儲能筒」交給玩家，並拿走「烈火礦石」3 個與「給趙晃的儲能筒」	「烈火儲能筒」
石青（大梁城魏王宮內）	與之說話會要玩家打強盜行咒兵，以取得「玄鐵礦石」5 個，完成後石青拿走「玄鐵礦石」與「給石青的儲能筒」，取得「真金儲能筒」	「化鐵儲能筒」
賽伏羲（五台山洛魂谷西南邊樹下）	取得三個儲能筒之後，賽伏羲才讓玩家完成方士轉職，拿走「化鐵儲能筒」、「烈火儲能筒」、「真金儲能筒」	

二轉浪人轉職務

> 條件：等級 30 級以上且職業為習武者

> 任務流程：

NPC	事件發生	獲得任務道具
介子契（華南灣中央破屋前）	與之說話便給玩家三封戰書「給章起的戰書」、「給荀礫的戰書」、「給鄭尹的戰書」，並依序給這三個人。	「給章起的戰書」、「給荀礫的戰書」、「給鄭尹的戰書」
章起（洛陽城將軍府一樓會議廳內）	與之說話會給玩家要玩家打海盜的神甲兵，取得「20295 雷震大洋藏寶圖」個來交換章起的回答」，收走「給章起的戰書」	「章起的回答」
荀礫（虎牢關關內）	與之說話會要玩家打軒轅墳跡（擎羊窟也有） 的軒轅神甲兵，以取得 1 個「軒轅機件 24014」來交換「荀礫的回答」，收走「給荀礫的戰書」	「荀礫的回答」
鄭尹（洛陽城將軍府一樓會議廳內）	與之說話會給玩家「鄭尹的回絕信」，收走「給鄭尹的戰書」	「鄭尹的回絕信」
介子契（華南灣中央破屋前）	與之說話會要求玩家取得 7 個「至虛碎片 20142」，方才收走「章起的回答」、「荀礫的回答」、「鄭尹的回絕信」與 7 個「至虛碎片」，讓玩家轉職成浪人。	



魏國前哨軍補給任務

> 條件：等級 30 級以上且職業為習武者，不是魏國人者需要具備魏軍軍補令

> 任務流程：

NPC	事件發生	獲得任務道具
劉貫（神農里北邊）	與之說話便要玩家去打洛森的強盜武鬥機，以取得 6 個「眠土礦石 20036」，劉貫在事成後收走 6 個「眠土礦石 20036」，給玩家一個「魏軍軍捕令」	「魏軍軍捕令」

極機密 1-30 怪物掉落裝備一覽

在大家努力達到二轉目標前，有一項大課題便是取得下一階級的使用裝備了，雖然到 30 級二轉前裝備階可自商店内購得，但還是要謀取大眾福利的搶先公開 1-40 級怪物掉裝備的明細囉！！

怪物名稱	等級	掉落物品
小雪球怪	1	青絲頭帶、青絲褲子、青絲短袍、青絲履
雪球怪	2	青絲褲子
跳跳鼠	3	青絲短袍
都步靈農人	6	青絲履
都步靈牧童	7	青絲履
啾啾鼠	8	射程加長型初級短弓
棉糖雪球怪	9	青絲短袍
鬥鬥鼠	10	淺青刺繡帽子、淺青刺繡手套、淺青刺繡輕鞋、射程加長型竹片弓
骷骨武兵	11	羊皮束髮、麻編混染髮飾、羊皮褲子、麻編混染褲子
殭屍武兵	12	淺青刺繡帽子、羊皮短衫、淺青刺繡輕鞋、(無)太極杖
森林鬥鬥鼠	13	羊皮束髮、羊皮護手、羊皮短靴
元石怪	14	麻編混染髮飾、麻編混染護手、麻編混染輕鞋
飛踢小雞	15	淺青刺繡短袍、淺青刺繡褲子、(無)女眉刀
烈火鬥鬥鼠	16	淺青刺繡短袍、羊皮護手、羊皮短靴、(無)鍛金鎚
硬殼毛蟲	17	羊皮短衫、羊皮褲子、(無)太極杖
鐵嘴公雞	18	麻編混染長衫、麻編混染護手、麻編混染輕鞋、射程加長型竹片弓
疾速小雞	19	麻編混染長衫、麻編混染褲子、(無)鍛金鎚
魔法雪球怪	19	淺青刺繡手套、淺青刺繡褲子、(無)女眉刀
巨型雪球怪	20	(無)兵劍、珊瑚袍子、珊瑚髮飾、軟皮手套
水妖靈	21	射程加長型獵兔弓、桂布長衫、射程加長型密獵弓、珊瑚褲子
冰石怪	23	(無)五行杖、軟皮甲、桂布頭巾、桂布褲子
海怪	24	(無)破甲戰鎚、珊瑚手套、軟皮褲子、桂布鞋子
小黑熊	25	(無)錯鋼劍、桂布手套、珊瑚鞋、軟皮手套
海蜥人	26	珊瑚髮飾、軟皮手套、(無)五行杖、軟皮甲
飛踢巨雞	27	射程加長型密獵弓、珊瑚褲子、(無)破甲戰鎚、珊瑚手套
盔甲毛蟲	28	桂布頭巾、桂布褲子、桂布鞋子、(無)錯鋼劍
都步靈礦工	29	軟皮髮帶、軟皮靴、(無)五行杖、軟皮甲
巨毛蟲	30	射程加長型獵鹿弓、滑盾



新手區同時也是最具有節慶味道的區域



新手區的怪物分佈密集是新手練功最佳的位置



三大系列技能表（1轉～2轉）















職業	技能名稱	可學等級	技能等級	先要會的技能1	等級	先要會的技能2	等級
平民	緊急包紮	3	5	0	0	0	0
習武者	加強防禦	10	5	0	0	0	0
習武者	加強攻擊	12	5	0	0	0	0
習武者	加強閃避	13	5	0	0	0	0
習武者	加強命中	11	5	0	0	0	0
習武者	亂打	15	10	加強攻擊	5	0	0
習武者	恨痛擊	18	10	亂打	1	0	0
習武者	走行	20	5	加強閃避	5	強命	1
習武者	嘲弄	25	5	加強防禦	5	加強攻擊	1
求仙者	冥想	10	10	0	0	0	0
求仙者	祝禱	18	10	冥想	4	0	0
求仙者	堅刃術	10	5	冥想	1	0	0
求仙者	水劍術	11	5	堅刃術	1	0	0
求仙者	哭鬼藤	12	5	水劍術	1	0	0
求仙者	炎靈球	13	5	哭鬼藤	1	0	0
求仙者	落石術	14	5	炎靈球	1	0	0
求仙者	陰陽原子術	22	5	落石術	1	0	0
求仙者	初乘術法熟練	26	5	0	0	0	0
學徒	低價買進	10	10	0	0	0	0
學徒	高價賣出	11	10	0	0	0	0
學徒	金錢鏢製作	18	1	0	0	0	0
學徒	藥水搜尋	13	5	0	0	0	0
學徒	金幣飛鏢	22	10	金錢鏢製作	1	0	0
學徒	唬弄	25	10	金幣飛鏢	3	0	0
學徒	基礎修復	12	4	0	0	0	0
學徒	販賣用商店	15	10	低價買進	3	高價賣出	3
學徒	購買用商店	16	10	販賣用商店	1	0	0
學徒	體力回復劑製作	15	2	藥水搜尋	1	0	0
學徒	法力回復劑製作	16	2	體力回復劑製作	2	0	0
學徒	機甲修補膠囊製作	17	2	藥水搜尋	1	0	0
學徒	機甲充能膠囊製作	18	2	機甲修補膠囊製作	2	0	0
學徒	修理用商店	24	10	基礎修復	1	販賣用商店	1
武兵	調氣回血	30	10	0	0	0	0
武兵	術法抵抗	60	10	調氣回血	5	全力防守	1
武兵	挑釁	38	10	嘲弄	2	0	0
武兵	單手劍精修	33	10	0	0	0	0
武兵	明鏡止水	42	10	調氣回血	3	0	0
武兵	全力攻擊	48	5	加強攻擊	5	0	0
武兵	全力防守	52	5	加強防禦	5	0	0
武兵	孤月斬	56	10	全力防守	1	亂打	5
弓兵	弓箭熟練	30	10	0	0	0	0
弓兵	后羿箭法	40	10	弓箭熟練	3	0	0
弓兵	穿透之眼	32	10	加強命中	5	弓箭熟練	5
弓兵	飛羽破	43	5	多重箭	1	0	0
弓兵	快拉弓	60	5	弓箭熟練	3	0	0
弓兵	誘餌箭	50	5	多重箭	1	0	0
弓兵	多重箭	36	5	0	0	0	0
弓兵	弓箭製作	31	1	0	0	0	0
浪人	短劍專精	30	10	0	0	0	0
浪人	偷襲	38	10	0	0	0	0
浪人	偷竊	45	10	0	0	0	0
浪人	灑毒	50	10	0	0	0	0
浪人	移行換位	33	10	加強閃避	5	0	0
浪人	弱點攻擊	42	5	短劍專精	3	0	0
方士	銳意加護	30	10	堅刃術	1	0	0
方士	森靈加護	31	10	哭鬼藤	1	0	0

職業	技能名稱	可學等級	技能等級	先要會的技能1	等級	先要會的技能2	等級
方士	水靈加護	32	10	水劍術	1	0	0
方士	炎靈加護	33	10	炎靈球	1	0	0
方士	大地加護	34	10	落石術	1	0	0
方士	巫靈加護	55	10	陰陽原子術	1	0	0
方士	聖光加護	58	10	陰陽原子術	1	0	0
方士	電流散射	35	10	堅刃術	5	0	0
方士	葉殺	36	10	哭鬼藤	5	0	0
方士	冰雹術	37	10	水劍術	5	0	0
方士	火海術	38	10	炎靈球	5	0	0
方士	裂地術	39	10	落石術	5	0	0
方士	電擊術	43	5	銳意加護	5	0	0
方士	盤根咒	44	5	森靈加護	5	0	0
方士	冰柱	45	5	水靈加護	5	0	0
方士	火柱	46	5	炎靈加護	5	0	0
方士	沙塵暴	47	5	大地加護	5	0	0
方士	中乘法術熟練	60	10	初乘術法熟練	5	0	0
方士	落陰咒	50	10	陰陽原子術	5	0	0
方士	項陽訣	52	10	陰陽原子術	5	0	0
禮司	治癒之光	30	10	祝禱	8	0	0
禮司	治癒之環	60	10	治癒之光	10	0	0
禮司	空間之門	35	8	0	0	0	0
禮司	堅壁之水	38	10	0	0	0	0
禮司	活力之水	41	10	堅壁之水	5	0	0
禮司	術法防禦	44	10	0	0	0	0
禮司	硬直降速	55	5	法言破甲	3	0	0
禮司	法言破甲	51	5	0	0	0	0
禮司	二郎神之怒	65	5	硬直降速	3	0	0
禮司	神威加速	33	10	0	0	0	0
禮司	戰神降身	63	5	0	0	0	0
禮司	祈福	68	5	戰神降身	1	0	0
禮司	玄光加持	48	5	0	0	0	0
禮司	玄光護體	55	5	玄光加持	2	0	0
煉丹士	武器命中上升	30	10	0	0	0	0
煉丹士	防具防禦上升	31	10	0	0	0	0
煉丹士	5 級武器修復	46	16	基礎修復	3	0	0
煉丹士	5 級防具修復	47	5	基礎修復	3	0	0
煉丹士	五行石搜尋	35	5	藥水搜尋	3	0	0
煉丹士	金屬搜尋	38	5	五行石搜尋	1	0	0
煉丹士	屬性石攻擊	60	5	五行石搜尋	1	0	0
煉丹士	潛能藥水	45	6	體力回復劑製作	2	法力回復劑製作	2
煉丹士	武器潛能釋放	50	5	武器命中上升	5	防具防禦上升	5
煉丹士	進階體力劑製作	40	2	體力回復劑製作	2	0	0
煉丹士	進階法力劑製作	41	2	法力回復劑製作	2	0	0
煉丹士	進階修補膠囊製作	42	2	機甲修補膠囊製作	2	0	0
煉丹士	進階充能膠囊製作	43	2	機甲充能膠囊製作	2	0	0
煉丹士	6 級武器修復	56	16	基礎修復	3	0	0
煉丹士	6 級防具修復	57	5	基礎修復	3	0	0
煉丹士	輔助道具製作	32	1	0	0	0	0
煉丹士	輔助道具使用	33	2	0	0	0	0
鑄師	高出力裝置	30	10	0	0	0	0
鑄師	戰鬥裝甲	32	10	高出力裝置	3	0	0
鑄師	自動修復系統	38	10	0	0	0	0
鑄師	游離電荷捕捉裝置	42	10	游離電荷捕捉裝置	3	0	0
鑄師	5 級機甲零件修復	45	5	基礎修復	1	0	0
鑄師	5 級機甲武器修復	46	17	基礎修復	1	0	0
鑄師	電波干擾	50	5	唬弄	3	0	0
鑄師	核心穩定機組	60	5	高出力裝置	5	戰鬥裝甲	5
鑄師	6 級機甲零件修復	55	5	5 級機甲零件修復	0	0	0
鑄師	6 級機甲武器修復	56	17	5 級機甲武器修復	0	0	0











Deus Ex：Invisible War
駭客入侵II





- 研究製造所：Ion Storm
- 販賣流通所：英寶格
- 遊戲類型：即時戰略
- 科技需求：Pentium IV 1.3GHZ、256 MB

預定推出日
2004年2月

還記得有升級系統的《駭客入侵》(Deus Ex)嗎？在《駭客入侵》當中，玩家除了一般第一人稱射擊遊戲的主要玩法之外，遊戲當中還有「技能」的設定，讓玩家可以自由選擇偏向某些運用技能的發展，進而有不同的玩法，而在如今即將推出的《駭客入侵II》(Deus Ex：Invisible War，以下簡稱DX2)當中，仍然保留了這個設定，而且還多了一些全新的設計讓玩家更能感受DX2的樂趣，當然，保留前作的作風，任務的難易也相當有深度，而不是讓你打打殺殺就能蒙混過去的。

註：原中文名稱《駭客任務》因與MATRIX同名，故將不延用原名，而改成《駭客入侵》

電腦再度失去控制

DX2的主要設定是在第一代的故事結束20年之後，當時地球雖然準備藉著還擁有的一小部份科技來重新發展，而由其中幾個重要的宗教團體來聯合統治，但是，在此時，原本20年前所阻止的電腦危機，似乎又再度爆發出新的災難，有一天，在芝加哥的城市中心出現了一個神秘人物，他解放了一種類似病菌的物體，造成所有電腦癱瘓、瘋狂，瘋狂的生化電腦因此恣意攻擊人類，玩家就是要搜尋這些異像的內幕真相，在各個不一樣的未來環境阻止各種怪異的生物或非生物，遊戲當中有許多發狂的生化電腦(電腦和生物組成)，有些生化電腦會胡亂不分敵友的攻擊各種所看到的角色，但是少部分的電腦卻是正常未受到「感染」的，根據故事的不同，有時候原本屬於「良性」的電腦，可能會遭受到污染或是駭客，而變成看人就殺的殺人武器，當然，如果玩家靠近某些電腦控制的管理部，也可以運用駭客技術(這也算技術...)來控制某些機器像是攝影機、電子鎖等，但摧毀生化電腦之外，也別忘了撿取它身上特殊製作的武器，這些都是DX2龐大的武器系統一小部份。







未來世界的電腦又再度陷入瘋狂

會「升級」的動作射擊遊戲

在DX2當中利用了一種「Biomod」系統來對應遊戲，Biomod說穿了是一種殘留在主角身上的控制介面，玩家可以用這個介面來進行技能升級、武器轉換等等。那麼多種技能，玩家必須提昇哪一種呢？在技能選單裡，玩家可以看到許多強化的部分，像是手腕強化、體能強化、腿部強化等等，在遊戲初期玩家可以先提昇重裝武器技能，如此一來才可以更多種武器，否則可能只有小手槍可以使用……，到中後期玩家比較熟悉之後，可以提昇一些開鎖、電腦應用等技能，當然，也有非常特殊的技能，像是「透視」、「超能跳躍力」等，玩家可以利用透視技能，看穿牆壁的另一邊有無敵人在行動，或是使用跳躍能力直接跳上二樓甚至更高的高處。除了這些普通技能，不要忘了你是身處在未來世界，當然也有電腦使用技能，否則主角可能會變成一個電腦白痴，有許多電腦設備如果無法使用可是相當麻煩的！如果玩家不喜歡打打殺殺，那麼潛行技能一定是你最好的選擇，偷偷摸摸躲在暗處也是一種非常快過關的方法，不過一被發現的話可能會很慘，畢竟玩家沒有其他的點數學習戰鬥技能……



也有夜視這項技能可以使用



宛如真實的各種場地

DX2當中最大的進步就是環境的擬真度，而且這一代遊戲的場景從芝加哥、倫敦甚至是西雅圖等，都可以讓看到主角的蹤影，遊戲場景之廣大，玩家可以在遊戲當中看到3D模擬的未來都市的樣子，在一代當中這些環境效果並不顯著，有些時候可能還會覺得AI有點簡單，不過，在DX2當中，可沒你想像的那麼容易，在遊戲當中，各種環境都會影響到電腦或是玩家的判斷能力，像是玩家在接近「生物」型的角色時（像是警衛等），如果發出太大的聲響，通常都會引起敵人的注意，而不像一代一樣，用跑的發出腳步聲都還不會被發現，這點設計在室內作戰時會特別明顯！假設玩家經過某些通道中鐵製的地板，往往都會被某些地方的敵人角色發現（因為回音特別大聲），除了這點設計，若是玩家躲藏在黑暗的角落，就比較不會被敵人發現，玩家就可以偷偷摸摸潛入基地當中，要注意的是，對某些生化電腦可能沒用，因為有些電腦的攝影機有熱感應系統，除非玩家事先駭客電腦，不然等著被電腦逮到吧！





前方有紅外線感應器阻擋玩家前進

主線任務、支線任務的轉換

除了第一人稱射擊之外，遊戲公司也強調這是一款ADV冒險遊戲，只有橫衝直撞，大概是過不了關的，而且DX2將不在限於一般的主線任務，除了主線任務之外，玩家再遊戲當中和NPC對話時，藉著選擇不同的對話，也會有不一樣的支線任務出現，雖然支線任務可過可不過，但是這些支線任務也許可以讓玩家拿到更多的武器或道具，讓遊戲進行的更輕鬆。如果玩家經過某些可以使用的電腦，不妨使用駭客強制登入，也可以得到一些不一樣的技術，但是建議事先紀錄一下，因為如果駭客失敗，電腦會強制警報，整個地區的敵人都會往你這邊聚集，也許你逃的過「生物」的眼線，可是絕對躲不掉「生化電腦」的追蹤！



與源源不絕的敵人激鬥

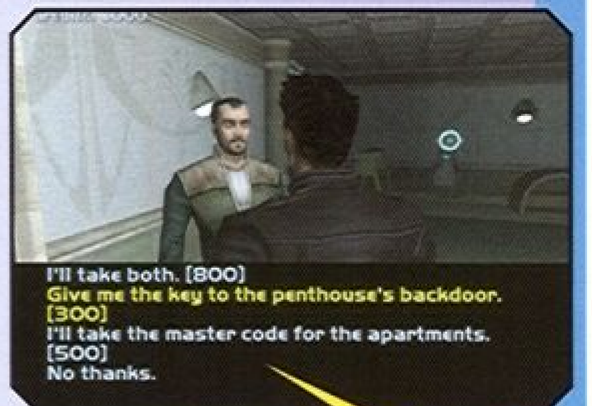


DX2也有在XBOX上推出

自由度超高的DX2

在二代當中，玩家可以和許多NPC互動，而在對話的同時也可以選擇一些很爆笑的對話，除此之外，遊戲中看到的任何物品都可以使用，大到桌椅、汽車，小到杯子碗盤，只要看的到就可以拿來丟，如果拿來丟NPC也會發生一些有趣的對話。有時候殺死敵人也許會有錢可以拿，這些錢可以拿去販賣機買巧克力，也就是玩家用的補血囉！除了和NPC的互動之外，玩家也可以選擇殺光所有人，誰說故事人物就不能殺，只要對話結束，玩家就可以宰了他，雖然會有訊息制止你，但是基本上你殺了某些角色，還是可以進行遊戲，只是某些帶路的人或是幫你抗敵的人也被你殺了，過關可能會很困難，另外，當你亂殺警衛，你會發現原本對你和善的警衛也都會瘋狂攻擊你，雖然如此，玩家如果殺了他們反倒還可以拿他們的武器來增加自己的武力。







玩家可以與NPC充分互動



動作冒險跨平台

原本DX2只預計在X-BOX上發行，但後來還是決定在PC上跨平台發行，遊戲製作公司也堪稱這是史上頭一款第一人稱動作冒險遊戲，在二代當中，玩家可以使用男主角和女主角兩個角色，所發展的故事也會不一樣，兩個角色所注重的重心也大不相同，但是這些故事也都相互交錯，當玩家兩個故事都玩到尾聲以後，才會真正了解整件電腦駭客的真相，製作公司的宗旨也是放在兩個主角身上，為了讓玩家「不要死板的照著單一路線進行遊戲！」，另外，根據之前所提過的生化技術，運用在男女主角身上，也會有不一樣的強化效果，也會有只有男主角或女主角才會發現的生化科技，也有在不知名的地方或敵人身上的技術，當然，這些自由配製的生化技術組合方式可能要靠玩家自行去實驗過後才會知道。





星際大戰之先鋒戰場

Star Wars: Battlefront

- 研究製造所：Pandemic Studios
- 販賣流通所：未定
- 遊戲類型：動作射擊
- 科技需求：未定

預定推出日
2004年
第3季

繼2002年5月看完「星際大戰二部曲：複製人全面進攻」(Star Wars Episode Ⅱ：Attack of the Clones)之後，前陣子本魔王又利用衛視西片台回味了這部電影，讓人繼續期待明年夏天（2005年）星際大戰三部曲的上映，雖然電影要等上3年才有下一部作品，可是遊戲界卻馬不停蹄地年年推出全新的作品，今年LucasArts授權給Pandemic Studios作出一款類似於《戰地風雲1942》的動作射擊遊戲，其名稱為《星際大戰之先鋒戰場》(Star Wars：Battlefront，暫譯)，目前預計發行PC、PS2及XBOX版。

星際大戰 又將推出新遊戲

每年LucasArts都會準備一套新的「星際大戰」(Star Wars)遊戲，將它賣出去後等著賺錢。「星際大戰」這塊招牌擁有數百萬的仰慕者不是秘密，除了小說和電影迷之外，這當中還有很多是遊戲玩家。去年「星際大戰」系列遊戲PC版的代表作是《星際大戰之舊共和武士》(Star Wars：Knights of the Old Republic)，以這套作品而言，遊戲評論家認為LucasArts向正確的方向邁進了一大步，被喻為RPG巨人的BioWare，為這套老牌遊戲另闢蹊徑（編按：這款遊戲國內已由美商藝電引進英文版代理發行了）。雖然本文所介紹的《星際大戰之先鋒戰場》(Star Wars：Battlefront)是出自不同的開發團隊，同時也是一個性質截然不同的遊戲，但與《星際大戰之舊共和武士》的成績相比，用星際大戰的術語來說，稱得上是「另一道勢均力敵的原力，再度向光明面一步一步傾靠。」





熟悉的複製人又出現在遊戲中了



這次遊戲將採取動作射擊的遊戲類型

以《戰地風雲1942》為參考

儘管《星際大戰之先鋒戰場》要到今秋才能上市，但遊戲開發商Pandemic似乎已有絕佳的起步。據了解，除了以豐富的星際大戰世界為題材外，《星際大戰之先鋒戰場》從EA出版的《戰地風雲1942》(Battlefield 1942)PC版遊戲借用許多點子，它是一個隊伍制的第一/第三人稱射擊遊戲，某一隊若在每一張地圖上控制最多的哨站（checkpoints），就可被宣告勝利。除了單人遊戲外，玩家還可扮演一名士兵參與多達64人的緊張刺激多人共玩連線戰鬥，而遊樂器版本者則提供16至32人的連線遊戲。遊戲一開始時，你必須選擇宣誓效忠的對象，從包括叛軍聯盟（Rebel Alliance）、帝國軍隊（Imperial Army）、複製人軍隊（Clone Army）、機器人軍隊（Droid Army）等四種不同類型的部隊中挑選一種扮演，包括突擊部隊（Stormtroopers）、叛軍飛行員（Rebel pilots）、共和衛隊（Republic Guards）等都在選擇之列，可扮演的角色類型多達20種，每一位角色都有特殊的技巧與能力。選擇好陣營後，你就可參加10座傳奇性星球的激烈戰鬥，其中包括塔圖因（Tatooine）、那卜（Naboo）、霍斯（Hoth）、吉阿諾西（Geonosis）和亞汶（Yavin）等星球，而提供的地理環境多達15種，例如「星際大戰」電影中常見的沙漠地形更是不可或缺。





星際大戰 武器盡數出籠

另外，遊戲也會提供電影中曾出現的知名武器與交通工具供玩家使用，例如疾速剽悍的X戰機、雪車（Snowspeeders）、疾速機車（speeder bike）和高腳機器人（AT-ST）等。交通工具的種類有15種之多，其中AT-ST是一種高達8.6公尺的巡邏型高腳機器人（Scout Walker1），配備的武器有雷射砲與震波榴彈發射器（Concussion Grenade Launcher），它是帝國旗下的武器單位；至於大名鼎鼎的X戰機則是叛軍聯盟的主要武器，配備雷射砲括質子魚雷（proton torpedoes），極適合太空纏鬥；除了在天空飛的和地上跑的武器外，還能使用地面制武器如砲塔等攻擊敵人。事實上，在每一個世紀裡的各陣營，都有很多絕妙且獨特的類型和武器，因此各陣營都有迴然不同的玩法。例如：叛軍部隊的類型較少，因此每一種角色都有比較多的武器可以利用，但總地來說，這些武器的威力比帝國的還差一點。在帝國這一方，你有更多的類型可以運用，而單位的特長也多一些。因為帝國的武器種類較少，因此威力也比較強。要補充的是，角色安排上，目前設計公司尚不願透露太多，但電影中的主要角色將會出現在遊戲內，而這些角色將是由AI控制，而玩家可和他們並肩作戰，或者對抗他們。値得一提的是，設計師目對在遊戲內提供傳統的絕地武士的類型（Jedi class）仍有疑慮，主要考慮是絕地武士並沒有太多的弱點，但仍計劃提供配備光劍和具有原力的絕地武士出現在遊戲裡。



大家可以比較一下電影中跟遊戲中的AT-ST



有AT-ST的一方會有極大的攻擊優勢



▲X戰機造型



浪漫鏡頭 讓畫面更柔美

在遊戲引擎方面，即使遊戲仍在開發早期，但它已十分吸引人，跑起來也很順暢。引擎的威力讓遊戲關卡和戰鬥衝突有了規模：每一張地圖是一個巨大的環境，可以創造相當壯觀的戶外場景，並能容納數十個具備AI士兵在環境裡奮戰。對設計者而言，圖形效果是極重要的，他們宣稱正設法創造出PC、PS2、和X-BOX軟硬體所能表現的最佳效果，使它能展現出設計人員所稱呼的浪漫鏡頭（romantic camera）。浪漫鏡頭是一種柔和的紅光效果（glow effect），有點似類在PC版《駭客入侵II》（Deus Ex：Invisible War）或《波斯王子：時之沙》（Prince of Persia：Sands of Time）之紅潤畫面的感覺。計設公司採用浪漫鏡頭特效時，利用所設計的濾鏡效果（filter effect），能把如玩家在PS2遊戲畫面上看到的不平滑邊緣和鋸齒狀移除，這種特效可依關卡所呈現的畫面效果，而被用於不同的關卡上。當設計師需要一個更柔和與更美麗的環境時，就用採用濾鏡效果；反之則關閉該特效。



採用浪漫鏡頭特效

參考 星際大戰系列電影

當玩家玩單人模式是和AI爭奪銀河的控制權。遊戲中提供許多座星球讓玩家戰鬥，你向AI發動攻擊，並且要抵抗AI的反擊。當你取得星球的控制權時，你會贏得報償(Bonuses)，它可增加你面對後續戰爭的實力。單人戰役將是線性的進度玩家必須在銀河內征服一個接一個的星球，但最終它將完全變得非線性-每一次當你開始一個新單人遊戲時，它將完全和之前你所玩過的不一樣。你所控制的星球，戰爭的次序，以及結果每次都會不同。對這類的遊戲而言，這種新的觀念是非常獨特的，設計公司也把它視為致勝的武器。某些地圖只有在特定的地區才可以玩，例如Hoth只有在經典的星際大戰世紀(classic Star Wars era)才可以玩，所有在複製人戰爭(Clone Wars campaign)中並不會出現。另外，吉阿諾西的戰鬥地圖只有在複製人戰爭中才會出現讓玩家玩。在交通工具上，設計師目前正設法讓步兵單位儘量可使用交通工具如車輛和戰鬥機，而士兵的類型將決定能否使用。車輛會較具有優勢，但基於軍力平衡的考量，在戰場上的數量會較少。另外遊戲也會提供動物座騎供玩家使用。







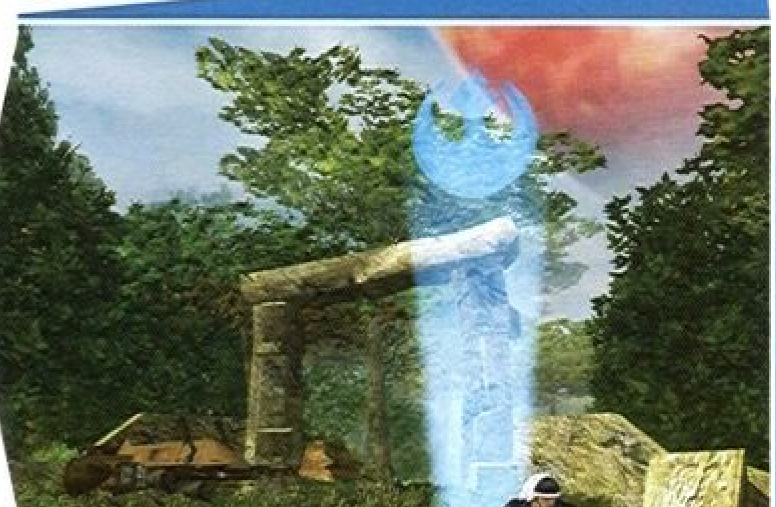
▶可以使用砲塔攻擊對手



享受 銀河征服的樂趣

或許比圖形更有趣，且讓《星際大戰之先鋒戰場》成為更宏觀的作品是它所具備的大遊戲(metagame)特色。目前設計者暫時以銀河征服(Galactic Conquest)來形容它。此一模式將把玩家帶到一個全面戰爭(full-scale war)的遊戲規模裡。一旦你擄獲某一星球的每一哨站，並徹底打敗敵軍後，你將控制該星球，而控制所有的星球之後，你將贏得遊戲。但假如你在銀河之間旅行，或執行其它任務時，仍有一些人或事在背後搗蛋的話，你可能必須回到某一個你已贏得勝利的星球，去進行一些掃盪工作。在單人遊戲模式下每一方各有32名士兵。因此玩家會被捲入一場相當大的戰役中。遊戲的AI會隨著劇情的進行啓動，而你可以下指令給在指揮範圍內的士兵。一旦你控制某一座星球，你將收到報償，包括解開(unlock)某一位特殊角色的能力，諸如：達斯維德(Darth Vader)或者可能是天行者路克。如前所述，遊戲的劇情將橫跨10個世界，共有16張地圖，呈現了星際大戰絕大部份的世界。為了賦予這些環境生命，開發人員藉由觀賞目前五部已上映過的星際大戰系列電影許多次做為開端，並且思考那一個場景和地點可做為這套史詩性遊戲的參考，以及如何依影片擴大遊戲的地圖和戰鬥。為了協助達成這些目標，LucasArts還提供Pandemic的美工人員參考材料，方便他們著手進遊戲設計。

▶努力攻佔控制點才取得星球的所有權



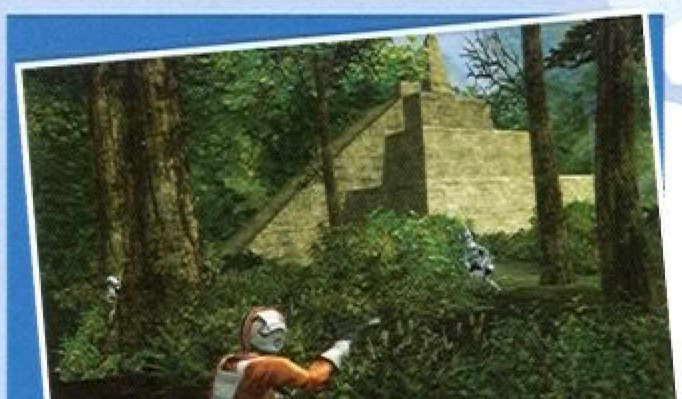
電影中的場景清楚重現

因為某些地點並不以連貫性為特色，所以限制玩家不能在任何時候進入所有的星球。如前所述吉阿諾西是一個沙漠世界，曾在星際大戰二部曲電影中出現，它就不會在遊戲中任意出現。亞汶4號星球在原著電影中是一個神秘的叛軍基地，在玩家進入適當的關卡時，也才會出現在遊戲中。在該星球上的環境，佈滿有如天蓬似的樹林，陽光從林葉中穿滲進來，灑落在廢墟之上，在緊張之外，仍不失優美氣氛。它被叛軍作為基地，即使目前仍在設計初期，整個環境仍相當耀眼動人。另一方面在塔圖因上，你所使用的車輛，將隨你處在那個世紀的戰鬥而改變。那卜星球和在二部曲裡看到的一樣，充滿了莊園、石頭大型建築物、隱蔽處、山岩裂隙、和陽台等，玩家將在這些極具特色的場景上戰鬥。據了解，由於原著電影的場景十分豐富，設計人員在建立關卡時，所面臨的困擾是要決定那些是適合步兵或者車輛制單位戰鬥的地點，有時候也要考慮要不要讓電影的場景出現在《星際大戰之先鋒戰場》裡。例如：遊戲裡將有一個複製人戰士配備噴射包（jetpack）能夠抵達在地圖上無人可及的有利地點。遊戲裡另外也有複製人狙擊兵可發射探測機器人，它能夠調查遠端的地區，或者進行自殺攻擊來傷害敵人。這些特殊能力不僅可讓遊戲更好玩，它們還提高了玩家以不同單位或角色，組成攻擊隊伍的需要性，並且必須進行團隊合作才能取勝。



從士兵和建築物的對照，可看出遊戲世界的巨大







拼命測試來減少*bug*

遊戲在每一個時期都提供兩大陣營供玩家扮演，每一陣營都有一些獨特的士兵可以利用。例如，叛軍間諜能假扮成為帝國的單位並潛入敵後，但帝國的軍官可以查獲間諜，這種一物剋一物的設計讓遊戲變得更加靈活有趣。帝國的軍官亦能命令太空船艦進行圍擊。當戰機被摧毀時，叛軍的飛行員可以自動地從各種交通工具噴出，當然啦，運氣不好的士兵例如不是飛行員的人，就會隨著太空船一起完蛋。

當然啦，具備網路遊戲的功能對《星際大戰之先鋒戰場》這類作品是極端重要。為增加遊戲的彈性，設計師打算在未來提供PC、PS2、與X-Box等版本的新地圖下載功能，此外，當遊戲的玩家為兩名時，還可使用設計師計劃提供的分割畫面功能。每一個單位都有它的強項和弱點，為了不使單方面的軍力太強，設計師在單位的平衡上下了一些工夫，未來也將採用最原始但也是最實際的方式-找一群人來反覆不斷地實際測試，設法找出全部缺失。目前設計公司在內部設立了一個所謂的戰爭空間（War Room）讓測試人員聚集在起，日夜不停地在遊戲中奮戰。他們必須在一天結束前，繳交報告給設計團隊在遊戲中發現了什麼，設計人員再根據這些資料進行修正，隔天再讓這些人員進行測試；另外，設計公司也打算未來發行beta測試版，來刺探玩家的反應。



連線遊戲當然講求團隊合作

戰慄時空2

研究製造所：Valve Software　販賣流通所：未定
遊戲類型：動作射擊　科技需求：Pentium III 700MHz、128MB RAM



預定推出日
2004年
第2季

《戰慄時空》第一代具有極新穎遊戲設計和故事情節，否則無法在1999年受到全球數百萬名玩家的喜愛，一舉創下輝煌的銷售紀錄。今年《戰慄時空2》(Half-Life 2，暫譯）勢將再度掀起該列系遊戲的高潮，雖然傳出原始碼被偷（令人生氣的駭客行為）及延期等不利消息，但是還是挺讓人期待的，希望Valve Software能夠不氣餒地做好《戰慄時空2》這款遊戲。



原生碼被偷重創Valve

《戰慄時空2》無法於原訂的2003年9月底上市，已夠讓玩家傷心了，更糟的是，設計公司Valve Software在去年10月底被駭客攻擊，進入開發人員工作所使用的網路，偷走了該遊戲的原始碼（source code)。該事件使得《戰慄時空2》的發售日期被迫延到2004年4月，甚至可能更晚到今年暑假，讓Valve對整個遊戲的開發內容及進度更加保守，不願多談。事實上，這套遊戲不僅玩家期待，在業績上被賦予眾望，更被視為再創PC遊戲雄風的強大武器。由於Valve仍將以《戰慄時空2》參加今年5月12-14日於洛杉磯舉行的電子娛樂大展（E3），因此，更確定的遊戲消息及內容屆時方可獲得証實。然而，熟悉內情的人可能會認為《戰慄時空2》延後上市，不僅僅是因為原始碼被偷那麼簡單，事實上，Valve除了自行開發該遊戲的圖形引擎"Source"外，還將它授權給其它遊戲開發商，例如Troiks公司。目前Troiks把它用於新角色扮演遊戲《吸血鬼：闇夜復仇者之血族》(Vampire：The Masquerade - Bloodlines，暫譯）上，但遭遇了一些困難，使得這套原本預定在今年上市的遊戲，必須延到2005年，美國有線電視新聞網CNN便在網路上刊載了這個消息。《戰慄時空2》的圖形比任何在市面上的PC遊戲還要先進，目前許多玩家正等著利用這套遊戲或者是《毀滅戰士3》(Doom 3，暫譯）上市的機會來升級其繪圖卡。目前披露的對於機器性能的要求是至少P700MHz、128RAM、DirectX6，當然遊戲的模組引擎內建支援DirectX的最新版本。



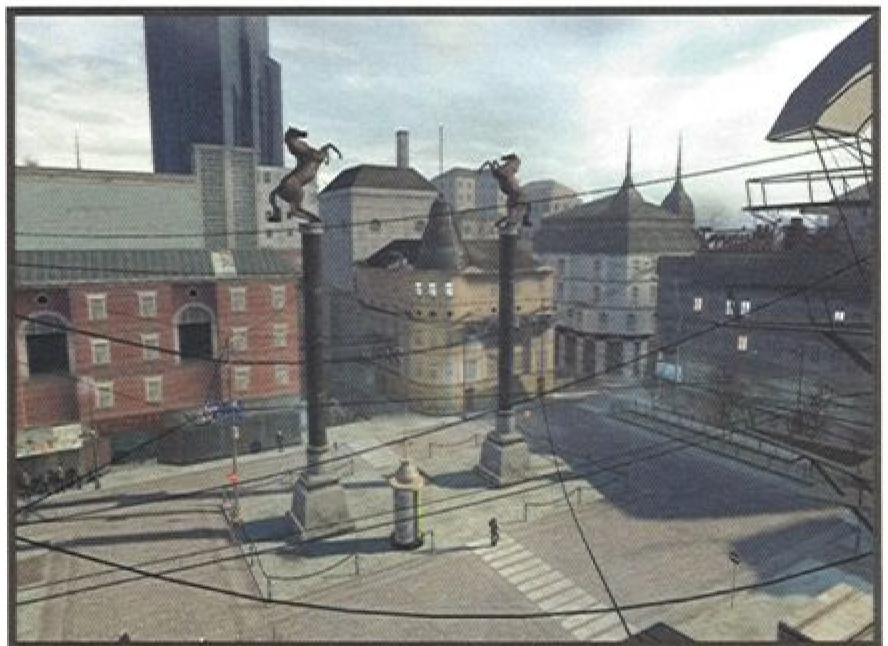
《戰慄時空2》可能又要延期了

提供12個冒險章節

《戰慄時空2》的遊戲情節仍由第一代遊戲的作者Mark Laidlaw來操刀，總共有12章。這一代的情節有一些複雜，每一章的遊戲時間約3-4個小時，總長度將比第一代長。在人物的安排上，第一代遊戲的英雄Gordon Freeman回來了！玩家仍將扮演這位英雄人物，負起拯救世界的責任，使地球免於外星人的統治。在第一代遊戲裡，發生於Black Mesa的意外事件，只能算是開端。現在那些麻煩的Xen侵略者和一種稱為結合部隊（combine solider）的新威脅，已在整個地球上蔓延，造成大量死亡和毀滅，扭轉乾坤的重責大任就在你的手中，你必須一點一滴地去發掘真相。你將面對來自結合部隊（combine solider）和外星怪物的威脅，也會得到外星奴隸的協助。



地球受到不明生物的攻擊



●歐風味十足的City 17

充滿北歐風味的City 17

第一代《戰慄時空》雖有史詩性射擊遊戲的味道，但絕大數的場景是發生在感覺冰冷、位於地下的研究實驗室；基本上，這種地點很難創造出驚天動地的英雄人物。《戰慄時空2》在場景安排上則做了一些改變，它的故事發生在原《戰慄時空》劇情結束不久後，以Gordon為G-Man工作為開端，整個情節發生在City 17，它是一個非常大的城市，有著典型的北歐城鎮與英國農村相融合的風格，某些地方會使你聯想到布達佩斯和布拉格以及阿姆斯特丹等城市，迷漫著一股歐洲建築風。這座東北歐城鎮有著完善而發達的工業區、一個繁華的市中心以及廣大的郊區，將讓Gordon至海港、監獄、城鎮中心、枯海和城市郊區等地點冒險。遊戲在多人共玩上至少支援32人，然而對多人連線遊戲的細節，儘管已接近遊戲發片時間，設計公司Valve仍不願多談。

採用強大的Source引擎

說到《戰慄時空2》必須由它的技術介紹起。第一代《戰慄時空》採用id Software的《雷神之鎚》(Quake)引擎，為了建立技術自主性，Valve花了幾年的時間開發自有品牌的新引擎－“Source”，並且在2002年9月公開創作成績，隨後開始建造實際的遊戲關卡。Source引擎表現十分強大的威力，特別是在物理現象方面。例如：《戰慄時空2》裡新增一支能夠控制目標的反引力槍：重力光束槍(Manipulator)，它讓你能隔空取物，例如以光束“拿起”木板、大鐵桶等擲向敵人，而這些物體與其它物體，例如牆壁、樓梯、人等碰撞後，將依物體特色產生不同的反應。之所以會有這種效果是該引擎改變了材質(texture)的定義，它為材質加入了屬性，讓貼上木材材質的物體會有木材的特性；反之，貼上金屬材質者，則賦予金屬的特性，例如木材遇熱會著火，金屬則不會；而鐵桶撞在木材上的聲音，會比撞在金屬上來得低沉等；另外，倘若玩家使用反重力(anti-gravity)武器，或者是舉起一個木桶，向牆壁丟幾次的話，呈現出的效果，就和真實世界裡把筒子丟向牆壁一樣，撞擊後的破碎過程相當擬真。



●Source引擎的貼圖十分逼真

運用布娃娃物理系統的技術

另外，值得特別介紹的是引擎的「布娃娃物理系統」(Rag doll Physics)，什麼是「布娃娃物理系統」呢？簡單地說，當玩家殺死某些壞蛋時，引擎將會執行他們的動畫，讓他們癱到地面上，也可自動模擬屍體從高處滾下的過程。如果木板上掛著屍體的話，若玩家舉槍朝著屍體打，它掉下來的樣子，就好像是屍體從柏青哥機台上掉下來一般，十分栩栩如生。《浴血戰場2003》(Unreal Tournament 2003)和《虹彩六號》(Rainbow Six 3)都曾採用「布娃娃物理系統」，它也可讓畫面中無生命的角色可被拖著走，屍體看起來相當柔軟，而且還能表現屍體的重量感。在畫面的成績上，新的地圖十分引人入勝，貼圖和光影更勝前作，玩家只要從圖片上的陰影，就可看出遊戲在這一方面的進步。另外，在角色的成型上亦成就非凡，從女主角Alyx的設計成果就可看出。她能夠微笑、綴眉頭、露出痛苦表情、嘴唇能以即時的方式作逐字發音的動作。嘴唇和音節同步是建立在音波模型識別上，它不僅允許Valve能更容易將《戰慄時空2》不同國家語言版本當地化，還能提供mod的工作者利用相關功能。



●「布娃娃物理系統」讓倒下的人有“完美的演出”

新舊角色登場挑戰

另外，如果玩家玩過第一代遊戲，也可以感覺出角色的外形細緻很多，甚至連他們的眼睛都成型的十分細緻。因此，當角色看向螢幕時，玩家會覺得他好像在望著我們，而不會像其它遊戲的角色眼神呆滯，無法和玩家產生共鳴。在即時3D圖形的進步下，設計師甚至希望賦予次要角色如科學家和安全人員，能具備獨特的人格。在人物的安排上，除了新設計的角色外，也沿用了許多第一代遊戲出現過的角色，另外，NPC的角色戲份也會擴充，讓整個劇情在連貫之餘，不失新鮮感。以下是主要人物介紹：



Gordon Freeman



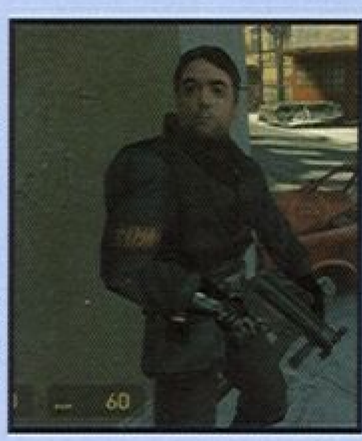
在《戰慄時空2》中，玩家將扮演Gordon Freeman，它是Black Mesa的前研究員，不平凡的遭遇讓他由一名科學家變成英雄。Black Mesa是一座地下研究設施，受到政府高層的指揮，測試某些物質(substances)，這些物質意外地打開Xen世界之門，所有怪異的事情也就接踵而至，而Gordon在混亂和威脅中，打開一條血路逃出。在新遊戲中劇情安排上，Gordon Freeman在第一代遊戲結束時接受G-Man的邀約為他工作。

Alyx Vance



Alyx是Eli Vance的女兒，將在《戰慄時空》扮演一個十分耀眼的角色：擔任Gordon的冒險夥伴。Alyx的母親也是一名科學家，在第一代《戰慄時空》的Black Mesa意外事件中喪生。Alyx追隨Gordon的領導，將會和敵人戰鬥。她似乎繼承了父親的科學知識和技術才能。

Barney Calhoun

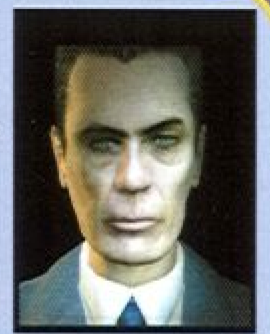


Barney Calhoun是Black Mesa的前保全人員，他在《戰慄時空》資料片Blue Shift中成功逃出Black Mesa。在新遊戲中仍保留了他的角色。從外型上來看，最大的不同是，他這回將沒有戴頭盔。

政府人員(Administrator)

原本在《戰慄時空》裡就有行政人員這類角色的構想，但他從未在遊戲裡出現：不過，Valve打算讓他在新遊戲登場，因此，有些玩家還誤以為G-Man就是政府人員呢！

G-Man



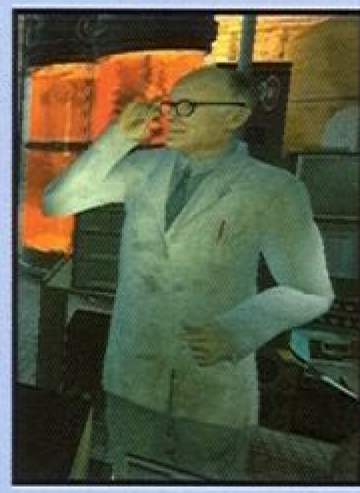
手提著公事包，為政府作事的G-Man，是個性十分陰沉的人。因此以技術面而言，G-Man所代表的稱得上是一個秘密的聯盟(ally)。由於Gordon為他工作一陣子，是Gordon的長官，但問題是，他真得是一個能讓Gordon相信一輩子的人嗎？這一點，得讓扮演Gordon的玩家，親自來解開。

Eli Vance



Eli Vance是Alyx的父親，同時也是Black Mesa的前科學家，將會在遊戲中協助玩家。Eli在第一代遊戲中被頭蟹(Headcrabs)咬掉一條腿。

科學家(Scientists)



在《戰慄時空》遊戲一開始的過場動畫裡，玩家看到一些在Black Mesa工作的科學家。在第二代遊戲中科學家也會登場，例如Gordon以前在麻省理工學院的教授Alex Kleiner博士，他曾協助Gordon進入Black Mesa工作。第一代遊戲中最大的問題之一是誰是壞蛋，Kleiner將使一些我們原先認為友好的傢伙原形畢露。

除了上述的角色外，目前已知在過場動畫中會提到喬治神父(Father Gregory)，另外也會有一隻機械狗，牠是由Alyx創造，是跟隨著她身邊的巨大機械人，這個笨重的機器人是Vance家族的忠實夥伴。要補充的是，雖然喬治神父的行為友善，但是潛在的動機可能是邪惡的，所以你的態度也要很微妙。在第一代遊戲中，衝突的發生委實簡單，假如你沒有穿著白色的實驗室工作服，那麼你就成射殺的目標：《戰慄時空2》則多一些不確定性，不是那麼不合理，例如導入異形奴隸的設定，讓玩家可以利用牠們，不是所有的外星人都是敵人。



敵人數目達50多種

在怪物方面，許多在第一代遊戲裡出現過的壞蛋，也會出現在新遊戲中，並被賦予新的生命，例如玩家耳熟能詳的頭蟹（headcrabs）；另外，在天花板上行走的巴納克（barnacles）在外形上和第一代遊戲差不多，但皮膚更細緻圓潤，看起來更像有生命的個體。當然啦，遊戲裡面如果沒有對抗外星人的部隊就稱不上是《戰慄時空》系列遊戲，重裝備的士兵在遊戲裡亦不可或缺。總計敵人數目達50多種，讓你必須幹掉一大堆有敵意的生物，以下是部份已揭露的敵人。

結合部隊（Combine Soldiers）



City 17的警察勢力名為結合部隊，他們著裝統一，配備毒氣面具。結合部隊似乎是你在《戰慄時空2》中將遇到的主要敵人類型。雖然外界並不知道她們是什麼，或者牠們為何對你窮追不捨，但他們似乎也是人類，其嗜好是設法用槍射殺你。

三腳巨蚤（Strider）



三腳巨蚤在遊戲中是相當刺激而且巨大的生物，體型比Gordon大上十五倍，能夠用腿穿刺敵人。這種外型像跳蚤似的生物以三條細長的腳行走，正環伺著City 17，等待可口的獵物上勾。

蟲獅（Ant Lion）



蟲獅是一種新的Xen外星人類型，天性就具有敵意，會使用嗅覺判定誰是敵人。因此，假如玩家聞起來像Ant Lion，會被認為是自己人，而不會受到攻擊。牠們的速度十分快，似乎是成群結隊獵殺獵物。蟲獅是全新的單位，它們有著與電影星艦戰將（Starship Troopers）中相類似的昆蟲外形，並表現出多個變種，比如菜園中的普通蟲獅、體態笨重的蟲獅衛兵等等。

巴納克（Barnacle）

在第一代遊戲中惱人的巴納克，是老是懸吊在天花板上的水母類生物，這回也會出現在新遊戲中，並且經常在牠們的基地周圍有規律地跳動，等著敵人上門。

蟲獅衛兵（Ant Lion Guard）



City 17的警察勢力名為結合部隊，他們著裝統一，配備毒氣面具。結合部隊似乎是你在《戰慄時空2》中將遇到的主要敵人類型。雖然外界並不知道她們是什麼，或者牠們為何對你窮追不捨，但他們似乎也是人類，其嗜好是設法用槍射殺你。

僵屍（Zombies）



和第一代《戰慄時空》一樣，在新遊戲中僵屍的頭顱裡寄居了一隻頭蟹，並且會盲目地纏著你，設法傷害你，更令人害怕的是僵屍的種類還不止一種呢！

頭蟹（Headcrabs）

頭蟹的造型和第一代遊戲非常像，只差在牠們看起來有些健壯。另外，牠們也具備新的能力，能夠跳出受感染的僵屍頭部。所以一但你殺死僵屍，頭蟹會從軀體中分離出，並設法讓你成為牠的新寄生物。此外，已知遊戲目前至少提供兩種類型的頭蟹，一種是傳統類型，另一種是更強大的“重量級”版本。

除了上述的敵人之外，遊戲裡還有合成怪物爪怪（Prowler），牠是有爪子的外星人，從健壯的外形來看，感覺十分難纏；還有一種叫水靈（Hydra）的怪物，它是一種外型像水的生物，可以把人拖進水中，再將它蠶食鯨吞；另外還有一種叫結合砲艇（Combine Gunship）的單位，具備機關槍，能夠射殺玩家；也有一種長得像電影「從地心竄出」裡那隻地底怪物的魔蠕蟲（Blobby Cheeks）；此外，City 17的防衛兵都市戰警（Metrocop）也會在遊戲裡現身。


胡


發
中
南
BINGO



12月19日上市
仙境傳說夢想天空攻略本
Official Guide Book VOL.2
精心製做 仙境傳說大地圖及迷宮解析圖
GRAVITY
RAGNAROK
RAGNAROK ONLINE
http://ro.gameflier.com
仙境傳說夢想天空攻略本VOL.2
RAGNAROK ONLINE
Official Guide Book VOL.2
Official
仙境傳說網路遊戲攻略本
Guide Book
售價：299元
首批限量送
免費開卡
30天
限2004年1月31日前開卡有效
內容介紹：
◎詳細介紹七種新 2-2 轉職業。
◎介紹最新增加的地區：朱諾城（Yuno）、新增地圖及迷宮。
◎包含所有怪物、裝備、物品及道具內容更新！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
游戲新幹線
GRAVITY
本書資料由韓國官方所提供，一切以實際遊戲內容為主
請洽全省 3C 賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購、統一超商、萊爾富、OK 便利
或遊戲快遞購物網站 http://www.gamexpress.com.tw ！！
定價：299 元


新
天上碑
Final Step
新天上碑2.60版 賭城風雲
江南四大賭場、崑崙地下冰城、百層機關寶塔...
震憾登場！
官方網站:1003b.pfamily.com.tw
© 2003 -2004 Copyright M-ETEL Co., Ltd. All Rights reserved



三月發燒片



動作射擊



角色扮演



動作射擊



遊戲工坊

精采遊戲狀況完全報導



決戰伊卡路斯：冰風傳奇



預定推出日 2004 2月

＊研究製造所：KRGSOFT　＊販賣流通所：聖典科技　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：P3-466、64MB



決戰伊卡路斯：冰風傳奇的改版最令玩家期待的莫過於機械身體的功能，只要裝置上機械身體，原來的角色外觀就會改變，呈現出科技味十足的時髦穿著，但想要得到的話不僅要等級夠到達菲利普星球之外，還要有比常人更多的勇氣，才可打敗可怕的魔獄虎王、冰風巨人等令人聞風喪膽的猛獸，想要成為這個星系中第一個擁有機械身體的勇士嗎？哪還等什麼呢？^^

詭異謎樣的雪地高原

《決戰伊卡路斯》繼「要塞奇謀」、「武神降臨」和「武器升級二部曲」之後，最大一次改版行動將於 2 月份啓動，正式邁入「冰風傳奇」的序曲，這次將開放全新地圖、全新猛怪、新任務、跨伺服器宇宙空港和數不盡的新道具之外，還有令玩家期待的全新裝備 – 機械身體（E-BODY），這次將先預告新開放的地圖和怪物，不同於以往頹廢科技風的場景，這是個令人耳目一新的冰雪高原，其中的怪物更是屬於高等級的強怪，且擁有更強大及更新的攻擊能力，對勇於冒險的玩家來說，是個考驗指數相當高的地方，玩家可千萬不能錯過這次的改版，之後更將陸陸續續介紹更多值得玩家期待的功能及道具。

菲利普中央城市–米利達烏城市



這次開放的區域為菲利普行星，這個星球是以機械身體研究著名，許多強大的機械身體都是從這裡研究產生的，主要的城市為中央城市「米利達烏城」，這是個發展完善的城市，其中各項設施都相當的便利，擁有中央銀行、市政廳、醫院和武器店、魔法中心和機械身體中心、中央廣場和酒吧等等。這是一個出口資源和機械身體技術的貿易中心，在諾德力市長有效的領導下城市積累了財富，影響力日益提升。

許多貿易商人和菲利普行星的研發人員、機械身體技術能手，負責打怪的獵人等各行各業的人們常常聚到這裏，給城市注入了新的活力，人民也漫漫淡忘了以前的苦難生活。

菲利普中央城市設施



中央銀行

方便大家而建設的銀行，也可以在這裡和其他人相互交易和交換消息。



酒吧

為了趕走威脅著居民生活的怪物而積極投入消滅怪獸事業。



魔法中心／機械身體中心

→魔法中心位於左側，可以學習魔法。

機械身體中心則位於右側，在這裡可以裝置上機械身體裝備，機械身體是米利達烏城市最為驕傲的一項技術。



米利達烏中央廣場

這裏常常聚集著很多人，特別是每年耶誕節的時候，大型聖誕樹頗有名。尋找機械身體的人都會聚集到廣場，所以到這裏你可以碰到很多人方便交流資訊。



市政廳

→執行米利達烏市所有行政的場所。

致力於機械身體技術和資源出口而給米利達烏市帶來富裕生活的諾德力市長有著舉足輕重的影響力。



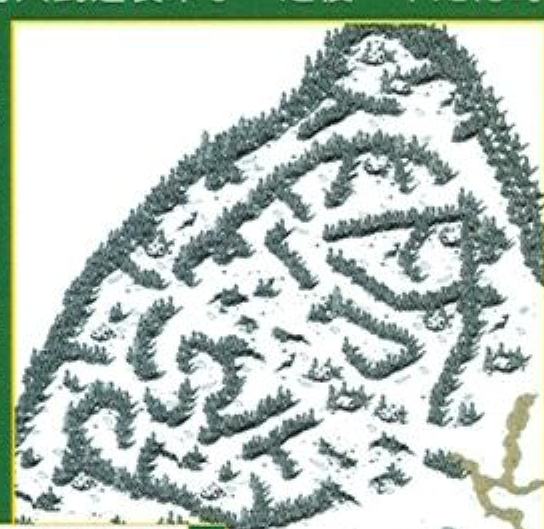
武器店／中央醫院

進入房子後有兩個商店 – 武器店和中央醫院，因為很多獵人經常光顧，所以常年都會擺列豐富的物品可供選擇及購買。

怪物出沒地點及怪物種類

被神秘光環環繞著的地區 – 魔獄虎森林

很久很久以前，在米利達烏城市建立之前就已存在的地區，是勘察周圍動態而用的場所。米利達烏城建立後就集中發展了貿易和技術領域，隨之勘察工作也暫告一段落，漸漸地很少有人到這裏來了。之後，不知何時這裏出現了魔獄虎，只有一小部分武力強大的人才敢靠近此處，人們就開始命它為魔獄虎森林，雖然很多人對魔獄虎的存在懷有疑問，但誰都不曉得具體情況到底是怎麼樣的。



傳說中的魔獄虎森林▲

封閉的飛機場 － 舊機場地帶



位於魔獄虎森林和村莊之間，潔白的雪花籠罩著大地，看上去平和而安詳，但這只是暴風雨前的寧靜，此處也被定為危險區。

這些神秘的地點隱藏著無限的危機，但是為了研究更為強大的機械身體，找尋機械身體的秘密，勇士們還是不畏危險的前來尋找魔獄虎及魔獄虎王的下落，這裡逐漸聚集了人潮，只為了一探這些怪物裝置機械身體的秘密。在菲力普行星中出現的怪物，不同於以往的怪物，他們對於惡劣環境的適應力遠比人類強，因為配置強大的機械身體更加強的牠們的，這裡將一一將這些怪物的優缺點剖析，讓大家不至於因為對於怪物的不了解而加深了對牠們的恐懼。

有怪獸、有怪獸跟著我

魔獄戰士



有個博士欲盜機械身體技術時故意放出的怪物，想用它引開別人的視線。因博士離開的時候並沒有帶走這個機械人而成為後患，雖然城市居民想各種辦法來消滅它，但在村子的周圍總還是能看到它的蹤影而讓居民人心惶惶。兩手擺動著武器，強大的攻擊力為它的特色。

魔獄虎王



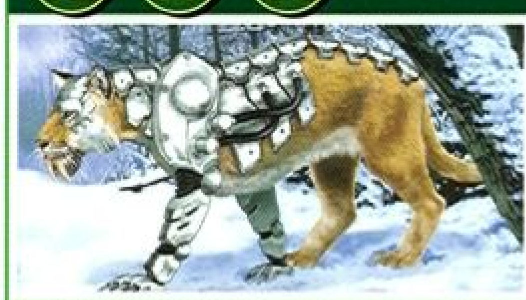
支配著魔獄虎，身上也同樣配備著機械身體，不同的是力量和速度更先進出色，咆哮攻擊的時候其衝擊力涉及到四周，常常成為獵人的目標。

獵屍獸



在村莊周圍的森林和原野棲息的怪物，怪頭大是給人帶來一定危險的動物，特別能襲擊村里的糧食倉庫和行使中的貨車，以象牙為主要的武器，可以頂飛敵人，是一個相當危險的猛獸。

魔獄虎



不知道什麼時候開始這個地區出現了魔獄虎的蹤跡，它身上配有機械身體，城士中研究E-BODY的人最初曾嚐試去獵捕它，但是牠強大而威猛，人們對它可說是束手無策，之後魔獄虎久以此為據點經常出沒。

高原水蛭



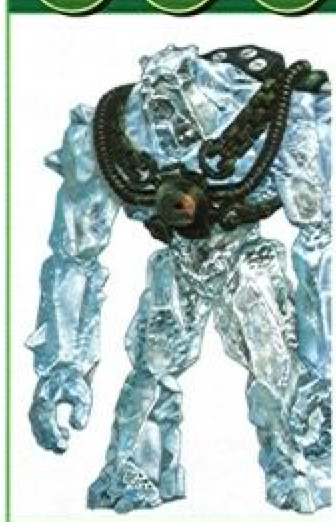
很早以前分布在現在的魔獄虎森林和周圍，但自從魔獄虎出沒此地後被驅趕出來，喜歡穿梭在樹林之間，生活在雪地或是森林的週邊，用牠那巨大的口和鋒利的牙齒攻擊對手和獵物。

變異守護者



原本是為了探測周圍警備狀況和測定天氣情況等目的而研製的，後來因程式上的錯誤變成了一隻怪物，人們無法再命令它因此決定要除掉它，但是因為當時研發它的時候就是計畫要分配它到戰區，製造的相當堅固，因此要除掉它並不簡單，需要耗費許多的時間和勞力，它最擅長用砲架攻擊對手或是敵人。

冰風巨人



在研究員羅拉的研究室研究資料時流出的生物，是交接變形蟲和其他生物而產生的變異生物。身體呈現透明，看上去類似液體，且可以自行製造出太陽能。它是個還在研究階段的生物，人們對它的習性還不是非常了解，主要是分布在舊機場地帶周圍。

看的這些怪物的說明，你對於謎樣雪地中的猛獸是否存著好奇心呢？DROIYAN II 冰風傳奇讓國民們有不一樣的感受，但是要先請玩家練到一定的等級才可以享受這些刺激的過程喔…



N-age2.3版 急速快感

預定推出日：已發行

＊研究製造所：esoft　＊遊戲類型：線上遊戲　＊販賣流通所：台灣易吉網　＊科技需求：PⅡ-300、128MB



最具流行氣息的N-age又再度的進行改版了！這一次的2.3版其中最大的改變，就是增加了「地盤爭奪戰」這個部分！從4號上線就宣戰、10號開打，那麼每個伺服器算算至少也已經打了二十多場的地盤爭奪戰，不過小尼聽說還是有許多玩家搞不懂這複雜無比的地盤爭奪戰規則，無法享受一下地盤爭奪戰中的刺激與樂趣。沒關係！小尼本次就特地將幾點大家對地盤爭奪戰最常提出的疑問作詳細的解說喔！



地盤爭奪戰的宣戰限制

盟戰跟地盤爭奪戰最簡單的區分方式就是從宣戰方與應戰方來判定，若兩方都是沒有地盤的聯盟，就是一般的盟戰。若應戰方是有地盤的聯盟，就是地盤爭奪戰。

在地盤爭奪戰中，階級一共有四種，沒有地盤＜擁有小型地盤＜擁有中型地盤＜擁有大型地盤。只有階級低的可以向上一階級的挑戰，而上一階級的不能夠向低階的挑戰，當然同一階級的也是可以互相挑戰的！舉例來說，所謂向上挑戰就是沒有地盤的聯盟可以跟擁有迷霧之島（小型）、水晶莊園（中型），或是直接向白金漢宮（大型）的聯盟挑戰。而平行挑戰則是如擁有迷霧之島（小型）的聯盟向美麗之境（小型）的聯盟挑戰。至於高階無法像低階挑戰就是白金漢宮（大型），不能向水晶莊園（中型），或迷霧之島（小型）挑戰。



▲打下最大的地盤白金漢宮不但稅收多，也非常有面子呢！



▲離中型地盤銀閣寺不遠的狗狗公園是約會的好地方喔！



宣戰後的開打時間及開戰地點

以往的盟戰宣戰後有兩天的準備作戰時間，如今增加至三天兩夜，而地盤爭奪戰的時間則是更長為六天五夜。不過若是宣戰方勝利獲得地盤，那麼還會再多三天的禁止宣戰期間，這樣加起來就是有九天八夜的準備時間了。不過若是應戰方勝利守住地盤，就沒有這三天的禁止宣戰期間了，也就是說很有可能一場打完立即就有人再宣戰，六天五夜後就又要再打一場。原先的盟戰地點在荒廢，相信若有參加過盟戰的人一定會覺得很麻煩，因為要大老遠的跑去荒廢參加盟戰。不過如今的地盤爭奪戰改在怨恨之牆秘密決戰場，不論參加的人在任何地圖只要輸入「/參加」的指令就可以立即進入戰場，十分的方便。至於怨恨之牆秘密決戰場與荒廢的盟戰場地都是相同的，差別只在於背景的不同，怨恨之牆秘密決戰場的背景為怨恨之牆的黃色沙漠，在一望無際的沙漠中進行地盤爭奪戰，相信必定能夠加添一股滄桑的感覺吧？





▲怨恨之牆秘密決戰場黃沙滾滾充滿了滄桑感！



▲看看新職的英雄跳段英雄舞喔！



▲一百級的新職業們別忘了快去醫院升英雄喔！

保證金的限制以及輸贏判定



盟戰的參戰保證金是一千萬N幣，不過地盤爭奪戰的參戰保證金則是會依照聯盟地盤的大小來決定。若是要向小型地盤宣戰需要一億的參戰保證金，而中型與大型的則分別為兩億與三億，因此在宣戰前別忘了先準備好參戰保證金，以免發生無法宣戰的情況喔！

地盤爭奪戰與盟戰一樣以分數來決定勝負，至於計分方式與以往的盟戰計分方式相同(參加人數也同樣是最高上限一百人)，在一小時的參戰時間內，以本身的階級與擊倒對象的階級來計算，如下表～

▲小地盤稅收沒有大型盤多，但也滿溫馨的啦！



▲打個外頭就是練功區的地盤，沒事出門可以練功！

攻擊者被擊倒者	首長	副首長	隊長	盟員
首長	1	3	6	10
副首長	1	1	3	6
隊長	1	1	1	3
盟員	1	1	1	1



無法宣戰及無法進入戰場的原因

想要宣戰一定要注意是否有符合宣戰資格，有地盤的聯盟是沒法子向沒地盤的聯盟宣戰的，還有就是參戰保證金是否足夠，若這兩點都滿足時，還要注意是否已經有宣戰了。地盤爭奪戰是不可以重複宣戰的呦！當然若是沒有可以選擇的宣戰時段也是無法宣戰的，所以宣戰前一定要決定好目標是那一個地盤，在決定後算好了時間才能在第一時間搶到住辦申請。最後一點較為特殊的限制就是要申請地盤爭奪戰的聯盟首長一定要具有英雄的資格才可以呦！



▲新職業的技能強大，在地盤爭奪戰中不容小看！



▲新職業升英雄後各項數值都會增加喔！

當地盤爭奪戰已經開始上線，沒有即時進入戰場中，就算打「/參加」指令也是無法進入戰場的呦！所以要打地盤爭奪戰之前，聯盟首長一定要費心通知每一位聯盟成員正確的時間，而戰爭開打前就要先上線準備好(參加的時間有三十分鐘)，以免發生超過時間而沒辦法再進入戰場的情況！不過若是臨時有事情，可以先上線在開打時進入戰場後登出，只要戰爭沒有結束(戰爭時間為一小時)，登入時人物也會在戰場中可以繼續戰爭的。

擁有地盤所得到的好處

若是一般盟戰輸贏的結果只有影響到名聲與參戰保證金，不過地盤爭奪戰最主要的輸贏結果就是在於地盤的擁有權囉！擁有地盤就是擁有許多別人沒有的優勢，不僅是有一個共同聊天打屁的小天地、免費維修道具、免費地盤傳送、解除地盤限制、聯盟地盤機車等等。最重要的是地盤的大小與位置，還有日後經營商店的稅收將會足以影響到地盤的優劣，聯盟經營的商店主要為可調整購買、修理、升級0~40%的稅率，營餘每四天會匯入聯盟帳戶，且商店的商人NPC會顯示聯盟的盟徽。

好囉！看完這幾點玩家們對於地盤爭奪戰最常有的問題解說後，是否更了解地盤爭奪戰的規則了呢？最後小尼特別要提醒一下新職業一百級的玩家們，別忘了快換上新裝備「安珮爾全套」去升英雄呦！升格為英雄後不但技能點數多了二十點、攻擊力增加，連HP與SP也增加了呢！小尼可是非常看好新職業的技能，因為新職業的技能攻擊力十分強大，相信在地盤爭奪戰中一定能夠大放異彩呢！



▲新職業的新裝備安珮爾全套非常帥氣呢！



◀這是大型地盤的聯盟主才能夠騎的機車呦！

天下無雙



預定推出日 已推出

＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊科技需求：Pentium-III 500MHz、128 MB RAM



轉眼間，《天下無雙》也上線快1年了，《天下無雙》也從1.0版即將邁入3.5版的內容嘍，因為它是自製的遊戲，所以可以依照玩家所需而自由增加功能，因此華義在參考玩家們的意見後，在迎接2004年的到來的同時，《天下無雙》將會有一些重大的發展改進，在此一一公佈給天下玩家。

四大職業發展方向

首先來關心《天下無雙》中的4大職業發展方面，在『劍宗』方面，會朝招式聯招的威力加強發展，讓近身打怪或PK戰更有勝利契機，並增加剋屬性怪物的招式及必殺招發展，增加部分製藥技能任務，如：青菱膽或其他。『戟門』也持續增加剋屬性怪物的招式及必殺招發展，增加部分製藥技能任務，如：青菱膽、黑梁膠或其他。『詭流』發展將有重大改變，本身調點數值調整朝『快詭』或『智詭』方面選擇，並增加『馳風』能加速的技能書但須扣魂才可使用，並增加更多的遠距攻擊招式，有些特定招式中有隨機封王數秒鐘的可能性，增加組隊打王的優勢。並考慮80或90級級以上才能製作清心符。『幻道』是唯一能的輔助角色，將增加更多的輔助招式，增加高級製藥能力及賺錢任務，因為『幻道』是目前最花錢的職業。另外也將加強各職業聯招必殺或攻擊的增加，例如：戟門霜降必殺為5％，若能練成三行霜降，一同放置三個相生的屬性，必殺率則調整為霜降1為5％霜降2為10％霜降3為15％必殺，此提升模式對戟門、劍宗、詭流有效，不管如何，聯招加成的模式是《天下無雙》之後的重大發展，至於其他更多的招式調整，就請玩家們多多挖掘吧。



四大職業將會更加區分出其職業特色

新手升級福利來了

《天下無雙》在新手方面將有重大的福利調整喔，一般線上遊戲是重等級為主，而《天下無雙》是以招式＋屬性在來等級考量，為了能讓新手更方便打點及生存，將近快調整新玩家者一進入10分鐘內，在桃花村附近即能升至15～20等級，在一般大城野外即可升級到50級，提升新手生存空間，一般招式的熟練度也會提高，在一般線上遊戲發生所謂的到處PK新玩家及白木PK……等等的事情，也將有重大解決方案，考慮玩家無法強制PK50級以內的玩家，未超過50級者，也無法進行PK指令，此新手福利調整，可讓玩家充分考慮多練幾種職業相互輔助，新手的生存空間變得更大了。



新手在50級以內將很容易升級

老手福利專案也來嘍～



當然給新手福利，老手當然不能放過嘍，為了體恤許多的老玩家苦無打不到好招式，將在此提出多項福利專案，一是老手帶新手福利專案：目前預定各職業90～95級以上的老玩家為主，只要你能訓練5-6個新玩家長大成人（條件另行公佈），就有機會得到你一直打不到的招式獎勵。二是白級福利專案：而一直想成為等級最高的玩家，也將有特殊的待遇了，目前正積極規劃當玩家達到100級時，只要解一個任務將可以得到白級的獎勵裝備一套，這是給追求高等級的玩家的一個超級福利，當然也代表一個強者的象徵。



老手帶新手系統將會給予獎勵

屬性裝備 即將出籠

在各職業裝備方面，計畫增加剋怪物的『屬性裝備』，例如：精烏金駭甲、靈烏金駭甲、人逍遙袍、精逍遙袍、怪兕率戰袍、靈兕率戰袍、精無痕、怪無痕…等等更多種的屬性防禦裝備，穿上之後可降低被剋屬性怪物攻擊力。在新裝備方面，均有新的合成裝備及5級的武器，供玩家製作取得。由於新的裝備取得不易，所以將給予做完全套合成的裝備，穿上後將有附屬能力加成，如：『劍宗』可能多加HP血量或加快。『戟鬥』可能追加狠或穩。『幻道』可能追加智或HP血量。『詭流』可能增加穩或準。目前新的合成裝備，附加能力正在調整中。



改版必增加新的裝備



群魔島 血魄盡出

為了讓玩家在裝備上有更多的選擇，已開放的『群魔島』在怪物隨機掉落的血魄，多達75種之多，新增血魄能力加值有：增加必殺率、增加快、增加穩、增加智、增加HP、增加MP、增加迅雷技能（加速）、增加攻擊有隨機冰凍寒破、增加攻擊有隨機破天雷爆襲、增加回避率、反彈…等等，能打到其中之一顆群魔島血魄，將受用無窮啊。當然為了讓玩家更有挑戰性，將計畫在每一層中，玩家們需完成一項勇者任務，才能在往更高的樓層挑戰群魔，所以請《天下無雙》的勇者們，大家多多加油吧！另外群魔島中有一套為玩家特別設計的『魔島金裝』，這套裝備將是獨一的夢幻裝備，至於如何得到……就請玩家們到『群魔島』上找尋答案吧。



『魔島金裝』可是夢幻裝備

禁錮魔物群雄 來挑戰

《天下無雙》也如同神話故事一樣，遊戲中特別設計神魔鬼怪的傳說，相傳在《天下無雙》的世界裡，在人類居住的城池或村莊的野外，有幾處的神秘洞窟中，人們稱他為『禁錮之洞』，傳說洞裡有仙人以咒語禁錮住的『魔物』，約每一個特定時辰（一星期左右）會出現，由於仙人怕魔物會再傷害人類，以咒語鎖住魔物讓其無法脫離洞窟，並號召天下國界中的勇者共同滅魔，若此魔怪被人間勇士殲滅者，將有機會得到仙人贈與稀世寶物。若無法在一天（每天的例行維修前）的時辰內消滅魔物的話，天下勇者要再見到禁錮的魔物需再等一星期了。天下神話中魔物的體型超乎想像的大，血量目前無法估計，所以到時若真的出現，請《天下無雙》的勇者們一同來殲滅吧！





BOSS一隻比一隻大隻

《天下無雙》 全面人性化

在《天下無雙》攻城方面，目前一直是以『示範攻城』為主，原本2天攻城一次的模式，也暫時改為一星期攻城一次的模式，或許是對目前的攻城型態非常不滿意吧，所以在新的一年《天下無雙》的『攻城系統』也將有大幅度變動，屆時《天下無雙》的攻城能更完美無缺。在遊戲操作方面，也將朝『人性化』方便操作發展，在遊戲中倉庫取用放入及NPC買賣方便性，將以輸入物品數量即可。組隊的功能加強、好友功能加強、幫會功能再調整，並增加幫會有上線顯示功能。讓整個遊戲的操作更為簡便，真正的享受人性化操作。當然遊戲中BOSS級掉寶模式將改為不集中掉寶在一個人身上，例如：一群人攻擊BOSS時，掉寶判定以攻擊最多者，攻擊力最強者……等，隨機掉落有一起攻擊BOSS的玩家身上，畫面會顯示掉落物品，就看玩家們的運氣如何了。



《天下無雙》會參考玩家意見來改進遊戲



2004全民開打

預定推出日2004 2月

＊研究製造所：飛玩資訊　＊遊戲類型：第一人稱射擊　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：未定



將於2004總統大選前與玩家見面的《2004全民開打》，是全球唯一將大家耳熟能詳的政治明星，變成遊戲題材的第一人稱射擊遊戲，不但在遊戲性上媲美CS，真實的戰鬥體驗、輕快的遊戲節奏、一槍爆頭的快感樣樣俱全，再加上獨特的視覺風格，及提供中文輸入系統…等設定，將讓你對第一人稱射擊遊戲，有截然不同的新感受哦！蕾蕾～一起來玩吧^^

政治味十足的遊戲背景

故事是發生在一個不可考的年代。有個國家因長期受到封建獨裁的世襲制影響下，經由多次協商討論後，除了決議廢除原來的世襲制外，並決定每四年召開決定天下霸主的塚桶戰役，勝者將可取得天下。

第一次塚桶戰役正式爆發，舊體制官方政府所化身的藍霸王陣營，徹底的發揮長期掌控天下所得到的壓倒性優勢，成功贏得戰局取得天下。

過了四年，第二次塚桶戰役開戰的前夕，多數民眾及戰局評論家，一致認為藍霸王將會獲得勝利，豈料藍霸王內部卻發生大規模的叛亂事件，許多重要成員紛紛離開藍霸王陣營，並另創新陣營與其對抗，天下從此將進入三強鼎立的局面。



←先選擇支持的陣營，然後盡情的摧毀對手吧！



←打爆你的頭！

以革命軍成員為主架構的綠扁帽陣營，趁著藍霸王內亂之際，先以哀兵之態養精蓄銳，再配合驅虎吞狼、鶴蚌相爭等奇計，讓綠扁帽陣營取得關鍵性的勝利，奇蹟式的取得天下。

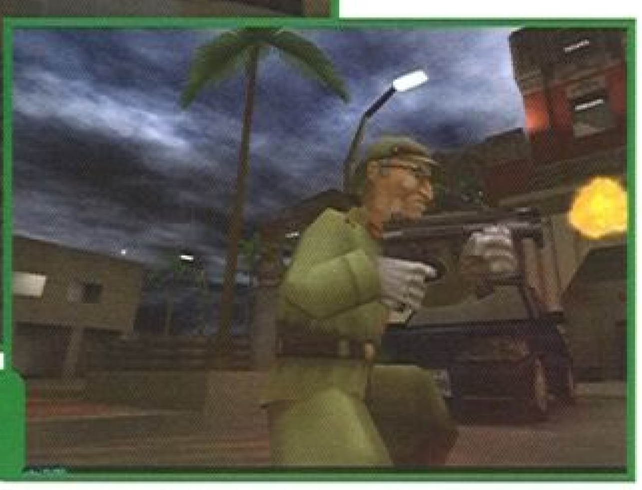
光陰似箭，日月如梭。為了接下來的塚桶戰役，各家陣營除了盡其所能補強人事軍備外，並積極拓展外交，這其中最令人咋舌稱奇的，莫過於藍霸王與新勢力化敵為友，成立鐵血連盟的外交事件，讓天下從原本三強鼎立的情勢，瞬間轉變成二虎相爭的局面。而這場決定天下霸主的第三次塚桶戰役也即將展開！

我有兩支槍，長短不一樣～

《2004全民開打》中所登場的武器，每一把都是以真實武器為模型，再融入卡通化成份塑造而成。此外，遊戲中所提供的武器各個來頭可不小，像是被譽稱為二十世紀最偉大武器之一的MP5衝鋒槍、世界上最精準的半自動步槍PSG-1、讓當過兵的人又愛又恨的國造65K2步槍、專為台灣軍警市場設計的國造T75手槍…等各式耳熟能詳的武器，將會在遊戲中相繼登場。



←光影效果的表現相當優異。



→與Max payne同等級的粒子效果。

這個操作設定～你一定看過

「所謂工欲善其事，必先利其器。」剛開始執行遊戲的時候，可先別急的開始遊戲哦，記得先到環境設定中，針對你個人的操作習慣，做最適當的設定，才能將你的技術發揮到淋漓盡致境界。設定方法相當人性化，就算你是初次接觸遊戲的玩家，在很短的時間之內也能駕輕就熟。



↑嘿嘿嘿-納命來！



→ㄜ-在這睡覺不怕著涼嗎？！

兵種細項簡介

導入兵種觀念的《2004全民開打》，在遊戲中提供了突擊兵、狙擊手、遊擊兵及重機槍手等四大兵種類別供玩家選擇。而這四大兵種的優點、缺點、及特性到底如何呢？以下是各種兵種的詳細說明，熟讀後將可增加一甲子功力喔！



↑別躲了，快點出來送死吧！



突擊兵 前可攻退可守，近攻遠戰樣樣皆宜，可預期它會成許多玩家最愛用的兵種類別。

項目	說明
武器火力	除了軍用刺刀、國造T75手槍等基本配備外，主要武器則是使用與重機槍相同5.56㎜口徑彈藥的突擊步槍，其威力不容小覷。
連發速度	連發速度快，僅次於遊擊兵。
命中率	整體能力皆相當平均的突擊兵，唯一勉強可以說較不理想的屬性……話雖如此，其實也相當不錯了。
特殊裝備	閃光彈×2；手榴彈×1



狙擊手 想享受一槍爆頭的快感，那就非此兵種莫屬啦！不過它的準心只在狙擊狀態出現，想靈活使用它，可不是容易的事情哦！

項目	說明
武器火力	狙擊手最引以為豪的地方，莫過於它超強的攻擊火力，不管是誰只要被它擊中頭部，結果只有死路一條。
連發速度	為了加強命中率及穩定性，只好犧牲連發的速度了。
命中率	非常準確，可說是瞄哪裡打哪裡。
特殊裝備	高倍數狙擊鏡



遊擊兵 被譽全能型兵種的遊擊兵，除了在攻擊力上較不盡理想外，其它整體能力都有水準之上的表現，可預期受歡迎的程度，應不在突擊兵之下。

項目	說明
武器火力	除了基本配備外，主要武器是使用9㎜口徑彈藥的衝鋒槍，威力就不用強求啦。
連發速度	連發速度是各大兵種之中最快的，相對彈藥消耗量也………。
命中率	僅次於狙擊手。
特殊裝備	低倍數狙擊鏡、閃光彈 ×1；手榴彈 ×1



重機槍手 皮厚、火力強、彈藥多，是該兵種最大的特徵，但負面的屬性太多、操作不易，不過若能掌握訣竅的話，搞不好會變成最強的兵種也說不定哦！

項目	說明
武器火力	除了基本配備外，主要武器為5.56㎜口徑彈藥的重機槍，是連發型槍枝中，威力最強大的武器。
連發速度	比突擊步槍慢一點。
命中率	除了第一發比較準外………
特殊裝備	無

關卡介紹

除了個人操作技巧外，關卡地形的影響，也是決定勝負的重要關鍵，因此接下來將為各位介紹幾關預計在遊戲中登場的場景，及建議使用兵種類別。

⊕前進總統府

此關以總統府為主要的建築物，再配合許多可通往各處的地道，組合而成的關卡。由於綠扁帽陣營的出發位置就在總統府內，以中央地道為出發點藍霸王陣營成員，勢必傾巢而出正面突擊總統府，但是總統府正面僅有幾棟空建築可做為掩蔽，若你是綠扁帽陣營的玩家，不妨選擇狙擊兵、遊擊兵等擅長遠距離攻擊的兵種，將可獲得極大的優勢。若是藍霸王陣營的玩家，建議多利用四通發達的地下通道，逐步接近總統府，然後一鼓作氣攻進總統府內，由於是近身戰，建議使用突擊兵、重機槍手等防禦力高且擅長近身戰的兵種，將可獲得最大的效益。

⊕生存遊戲

以高山、流水、吊橋，三大要素組合而成的關卡。在此場景裡，雙方並沒有在地形上佔到任何便宜，純粹取決於個人技巧的表現。在進攻方面，因為的地形高低起伏、複雜多樣的關係，使用擅長遠距離攻擊的狙擊手，是最適合不過的選擇了。

⊕突襲行動

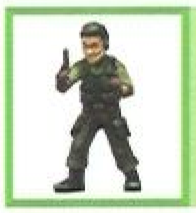
主要的地形結構為方陣，在進攻方面，移動速度將是左右勝負最重要的指標，因為此關有許多必經要道，若能搶先到達，並予以埋伏守候，那敵方可就大傷腦筋了，所以使用遊擊兵、突擊兵等移動速度快的兵種，應該是較理想的選擇，但為了預防喪失先機的情形，還是需要攻堅型的重機槍手，及給予致命性攻擊的狙擊手加以掩護，如此才能確保萬無一失。

核心人物出列

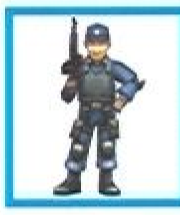
《2004全民開打》預計讓藍、綠雙方陣營，各派出五位政治明星登場亮相，而其中六位明星先前已介紹完畢。以下是前其尚未介紹的四位人物：



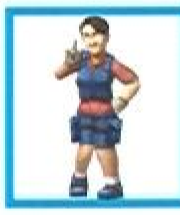
君臨天下長達十二年的傳奇人物。目前已卸下君王之姿，回歸浪人身份，卻不減對戰局的重大影響力，是綠扁帽軍最重要的盟友。



為人一絲不苟、嫉惡如仇，是綠扁帽取得天下後，鞏固治安的重要功臣，也讓他打擊強權的司法青天形象深植民心。

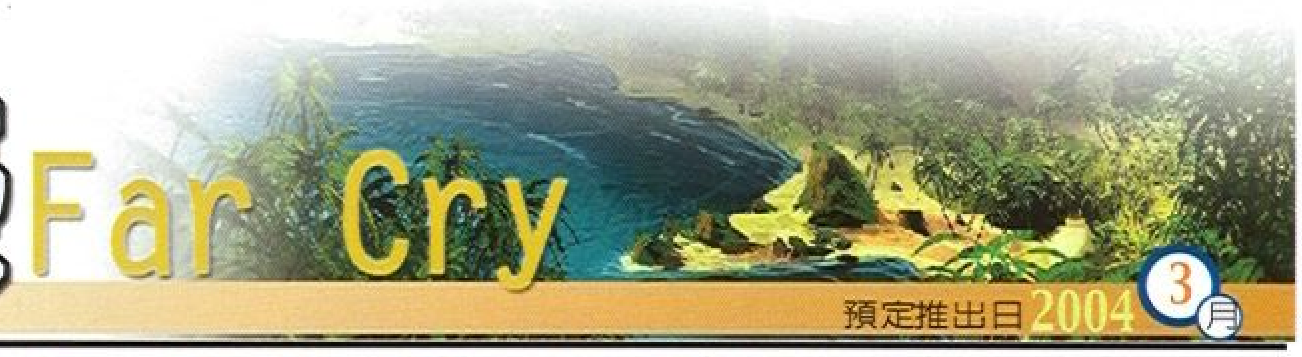


功力深不可測的沙場老將。與至陽至剛的蓮技正好相反，他所擅長的武術為至柔至陰的八極拳法，是藍霸王相當具有人望的超級將才。



讓身為現任藍霸王扛霸子的妻子，不願讓她涉足戰場，但拗不過她再三要求，只好圓其心願，親自對她施予體能強化的魔鬼訓練，目前衍然成為藍霸王不容小覷的強力戰將。

極地戰壕 Far Cry



預定推出日2004 3月

＊研究製造所：Crytek　＊遊戲類型：第一人稱動作射擊　＊販賣流通所：英特衛　＊科技需求：PIII 1G、256MB



在2002年的全球最大電玩展－E3展中，《Doom 3》在FPS遊戲類型中可說是一夫當關，萬夫莫敵！但是到了2003年的E3展，卻突然殺出二匹黑到不行的黑馬，形成三強爭霸的狀況，讓FPS的玩家們的笑容無比燦爛！這二套遊戲就是大名鼎鼎的《Half Life 2》，以及今天要介紹的新星：《極地戰壕》(Far Cry)。

強大的3D引擎－CryEngine



雖然說《極地戰壕》並不像另外兩套遊戲為名聲響亮的續集作品，但它能在百家爭鳴的狀態下殺出一片天空，是絕非偶然的狀況！因為《極地戰壕》最引人注目的便是由電玩大廠『UBI』旗下研發小組『CRYTEK』自行開發的超強3D引擎『CryEngine』，使得它的實力絕對不在《Half Life 2》之下！當『CryEngine』在去年3月美國最大的遊戲開發者會議『GDC』上登場時，馬上就以驚人的眾多功能震撼全場，不但被譽「究極的遊戲3D引擎」，更立刻在遊戲界造成革命般的迴響！以下就讓我們先看看此引擎最強的幾大特點：

《極地戰壕》與《Doom 3》、《Half Life 2》並列今年的3大FPS遊戲





多邊形貼圖（POLYBUMP）

比凹凸貼圖（Bump Mapping）更先進的貼圖方式，在平滑的3D模型上貼上多邊形貼圖，除了會有凹凸質感外，更具備了多邊形頂點位移的運算效果，但卻不會增加多邊形數目。比如說如果在一個模型上以「多邊形貼圖」的方式貼上一隻眼睛，在經過運算後，眼睛上的睫毛、眼球的弧度……等都會表現出來，展現出比傳統凹凸貼圖更立體的效果，而且不會消耗太多硬體資源。(《Doom3》也採用類似的技術)

超越「DirectX 9」的前瞻設計

在2001年初「GeForce 3」晶片剛公佈時，『CryEngine』就被Nvidia公司選為展示項目，而當時晶片還只支援DirectX 8.0的規範時，『CryEngine』早就已經預先想到包含像素投射……等DirectX 9.0才納入的新技術。而現在更強化的『CryEngine』甚至還規劃了包含多邊形貼圖、64位元高階語言……等新一代技術，又超越了「DirectX 9」的技術規範。



CryEngine引擎的優異表現讓人驚艷





AI倒地都經過極佳的物理運算來表現

逼真的物理運算效果

再透過與德國Havok公司合作的演算法，在輸入物體預設重量、材質、當時地形坡度……等參數後，電腦會依據參數進行真實的物理碰撞運算效果，這對遊戲中常見的爆炸、子彈彈射、彈殼彈射、破碎……等效果會提供真實的物理運算。另外還會針對受力面積、方向、力道進行碰撞運算，來呈現最真實的物理效果。(去年3月GDC上『CryEngine』曾當場秀一段隨機從空中陸續丟下幾台吉普車使其堆積壓扁成塔，然後再用手榴彈將其全部炸碎四散的即時運算效果，讓不少程式設計師嚇得把咖啡都打翻了)

除了以上這三大特點外，『CryEngine』還擁有包括「即時陰影投射」、「智慧型減邊運算」、「動態關節處理」、「機械齒輪運轉效果」、「布質飄動效果」、「水波物理運算」、「自動植物產生效果」及「杜比5.1聲道支援」……等眾多無比強大的新功能！其潛力比起《Half Life 2》的引擎可說是有過去而無不及，而完全善用『CryEngine』所研發的第一套遊戲《極地戰壕》，更將讓全球玩家徹底了解此引擎的強大威力！

暗藏殺機的桃花源小島

《極地戰嚎》的故事發生在南太平洋一座美麗的世外孤島「Cabatu」上。玩家所扮演的主角「Jack」是一名擁有神秘背景及不為人知過去的戰士，為了逃避過去背景而選擇在南太平洋群島經營出租快艇的生意。沒想到天算不如人算，在他答應受雇於一名女記者接送她到海上孤島「Cabatu」時，卻突然發現原來島上已被一群來歷不明的軍人當成秘密基地，接著女記者不幸被俘，自己的快艇更被炸毀，已經退無可退的「Jack」只好選擇搏命一戰！玩家千萬不要被這座美麗小島的外觀給騙了，當您真正開始扮演「Jack」時，您就會發現原來這座看似天堂的小島也可能是無間地獄！





小島內部似乎還有不知名的生物存在



自由選擇攻略路線

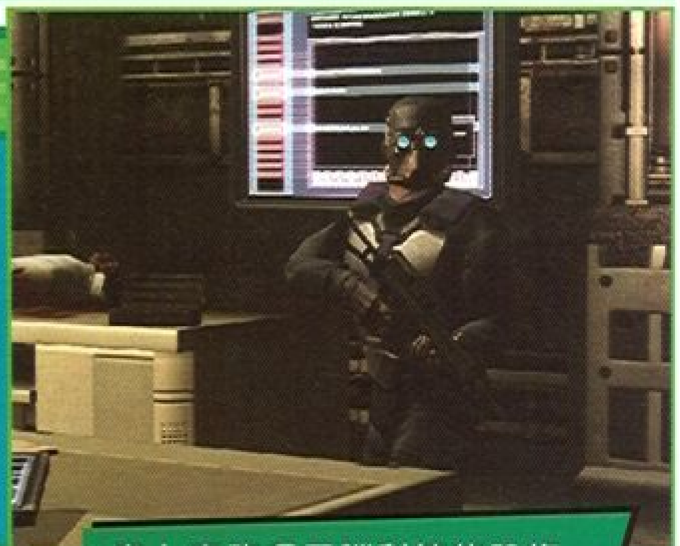
《極地戰嚎》最大的特點除了強大的3D引擎，遊戲的節奏更是相當與眾不同。玩家在這座滿佈翠綠植物、雪白沙灘、蔚藍海水的小島上，隨時都可能遭遇出乎意料的攻擊，可能是從樹林中衝出來的吉普車，或是從礁岩後急速逼近的機槍快艇。面對這些多變的突襲，玩家必須隨時步步為營，特別是當你走在樹林裡時，更要小心突如其來的一把刺刀！不過玩家當然能以牙還牙，搶奪敵人的吉普車、快艇、滑翔翼等交通工具，從陸海空三處殺它個措手不及！此外，遊戲並沒有固定路線，在偌大的小島上，玩家可以自行選擇要從三步一崗、五步一哨的沙灘發動攻擊，也可以潛水繞過敵人注意，更可以從樹林直接殺進小島中央，這一切都全部決定於玩家自己，如此高自由度的開放地圖FPS，可說是歷年來所僅見！



從樹林中穿過比較有掩蔽物在

讓人有身歷其境的遊戲感受

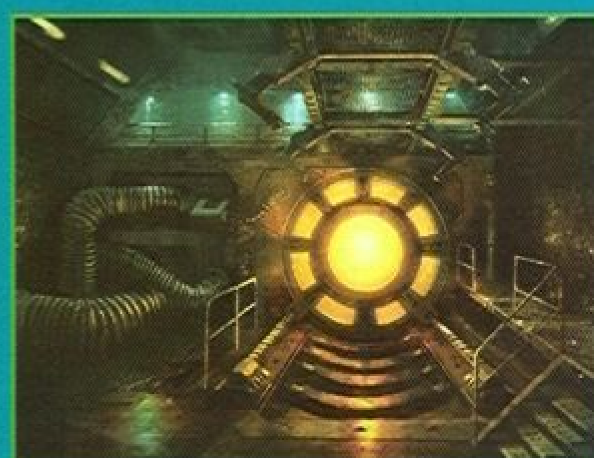
《極地戰嚎》為了挑戰其它FPS，特別在敵人的AI上著墨頗深，甚至到了恐佈的地步！玩家會發現在遊戲中樹林裡的許多高低樹木不再只是裝飾用，聰明的敵人們不但懂得如何善用這些樹木作為掩護，如果敵人發現他們的數量遠勝於你，更會自動朝你的左右方四散展開包圍網，更有甚者，這些敵人還會求援，一但戰事拖久了，你也許會發現空中突然出現了直升機，海上靠過來幾艘快艇，背後吉普車的聲音也愈來愈近……。《極地戰嚎》更是懂得如何營造絕佳的遊戲氣氛，遊戲中不但有白天晚上之分，更有氣候晴雨之別，搭配許多聲光特效以及光影效果，絕對會讓不少玩家大呼過癮！

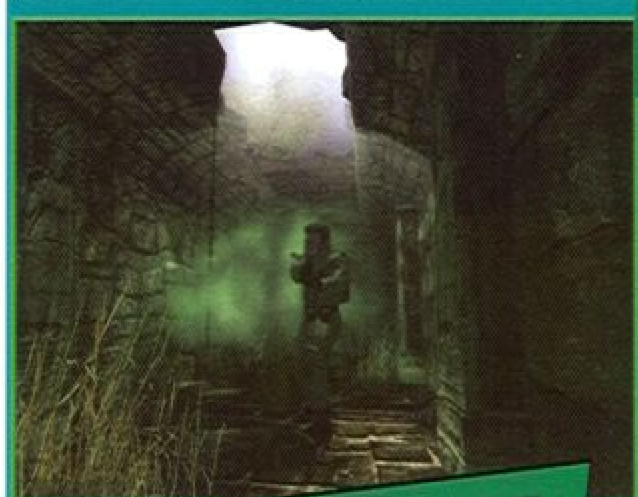


島上有許多電腦科技的設施









進入秘道探索秘密

支援地圖編輯器及多人連線

《極地戰嚎》還有太多特點無法一次說完，在此只好擷取部分讓玩家先睹為快：遊戲中不但有超過15種武器，更有5種以上的交通工具以及10多種不同特色的敵人，遊戲更提供了自製地圖功能，讓玩家發揮創意自行設計單人及多人對戰關卡。而當然，《極地戰嚎》也支援多人連線功能，讓玩家和來自世界各地的高手們一決高下！總結《極地戰嚎》擁有強大的3D引擎及驚人畫面效，加上強大的AI以及高自由度的遊戲玩法，絕對會讓FPS玩家們耳目一新，在視覺上及心理上有全新的感受，更是今年絕不能錯過的FPS世紀之大作！請大家拭目以待！



北非雄獅

預定推出日2004 3月

＊研究製造所：Monte Cristo　＊遊戲類型：即時戰爭戰術　＊販賣流通所：Atari　＊科技需求：Pentium Ⅲ 900 Mhz、256MB RAM



一般即時戰略的戰爭遊戲大概就是使用戰車、步兵殲滅敵人，或是進行特殊任務，像間諜任務等等，打死敵軍或是炸燬敵軍工廠就算過關，不過現在介紹的這款《北非雄獅》(Desert Rats VS Afrika Korps)，可和一般即時戰略遊戲完全不一樣，雖然玩家不用建造各種建築物就可以開始進行遊戲，但是在戰爭中的擬真程度相當高喔，而且藉由劇情可以充分了解二次大戰的北非戰場到底發生了什麼事，喜歡歷史的玩家，可別錯過這款遊戲。

戰況激烈的北非戰場

《北非雄獅》以第二次世界大戰的北非戰場為背景，敘述再第二次世界大戰時期，聯軍和德軍在非洲的爭奪戰，從重要戰爭地區到軍事道路等，在遊戲當中全都化成任務給玩家進行遊戲。遊戲以第二次世界大戰為背景，當然就看不到一些即時戰略遊戲當中常看到的「未來」武器，主要進行任務的年代約在1941年中，玩家必須靠著長官給予的少數資源來進行戰爭，就像之前所說的，玩家不需要建築一些有的沒的來進行遊戲，遊戲一開始就已經分配好僅有的士兵或戰車等，要特別注意的就是，死光就沒了……，有時候可能會出現少部分的援軍，但是敵軍永遠會比你多，利用玩家的戰略頭腦來進行遊戲，就是《北非雄獅》主要的目的。

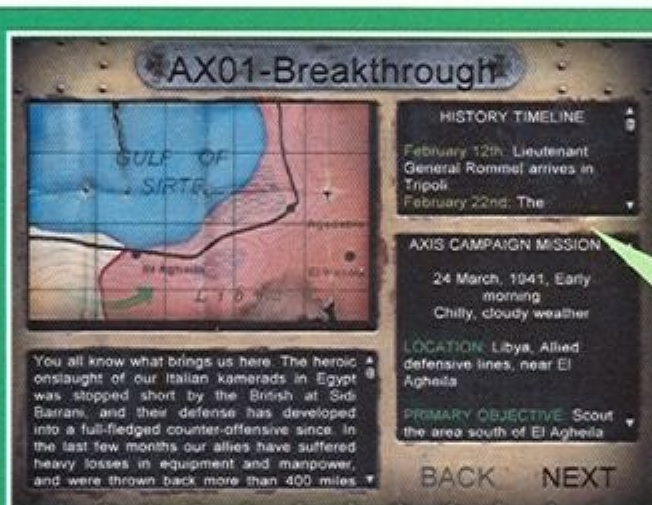


■每個任務都有背景簡介，也可以調整任務難度



充分利用僅有的部隊

前面已經說過了，玩家的資源有限，在遊戲的一開始任務會自動分配步兵、車輛等等，而玩家還可以自動調配這些資源，不過在畫面右上方會顯示玩家所能攜帶的最大士兵數量，所以要如何配合士兵就非常重要，一般的士兵有來福槍兵或是機槍兵等，而比較特殊又重要的就是修理兵和醫護兵，在遊戲當中玩家的步兵如果受傷，都可以用醫護兵來進行醫療，雖然醫療時間要很久，但是醫療卻是不可或缺的，因為任何一個步兵如果死掉了，在該任務就不會再出現新的步兵，如此一來會讓遊戲進行變得相當困難。修理兵也是非常重要的兵種，雖然在每一個任務地圖都有一定數量的車輛，但是在遊戲當中，如果玩家發現敵軍的戰車或車輛沒人使用，玩家就可以利用自己的步兵去操縱他，此時若這些戰車是壞掉的話，就要使用修理兵來修復他，仔細想想，在戰場中多一台戰車，戰力可是會大大增加的喔！



當選定要玩哪個任務之後會有更詳細的背景敘述



每個任務都只會給予固定的資源，玩家將可以自由分配





擬真度高的戰爭遊戲



一般即時戰略遊戲，在遊戲當中如果有戰車之類的車輛出現時，玩家一定要把他打到爆炸才可以殺了他，不過在《北非雄獅》當中，戰車不見得是無敵，當玩家使用步兵或機槍兵掃射戰車，雖然不會造成戰車多大的損傷，不過有一定的機率可以掃射死車輛裡面的駕駛，或是車輛上方機槍兵，如此一來就賺到一輛坦克囉！只要讓自己的步兵爬上坦克，你就會發現步兵會把死掉的屍體丟出來讓自己操縱坦克，當然，玩家的車輛單位有時候也會被敵軍掃射造成司機陣亡，這點也要特別注意。

除此之外，遊戲當中的許多障礙物，都可以使用坦克輾過去，有些時候玩家可以抄近路，而這條路可能是樹林，這時就可以讓戰車當前鋒來直接輾倒樹木開路，遇到敵軍時，最快的方法就是讓輕型坦克直接往敵軍身上輾過去，那麼就可以不用浪費時間來殺敵啦！不過敵軍也會使用同樣的方法輾斃玩家的步兵喔！在每一個地圖裡還有一些建築物，不要小看這些建築物，如果玩家是一個要塞的守方，你可以讓步兵全部躲在屋子裡偷射，如此一來可以讓步兵的陣亡率大大降低，除了坦克的砲轟之外，一般的建築物躲藏的士兵都很難被殺死，當然，若是玩家為攻方，想要殺死建築物裡的敵軍，最好是使用坦克轟炸，否則派步兵攻擊的話可能會重大傷亡。





▲戰車具有輾斃步兵的威力



多主任務要求考驗玩家

遊戲雖然為戰爭遊戲，打打殺殺是難免的，不過有些特殊任務則不是打打殺殺就可以過關的，像是某些任務，玩家必須在沒有補給的情況下，設法救出聯軍的重要人質，或是幫助聯軍在補給路線上對抗德軍，這些任務的難度不是普通的高，因為都有「時間限制」，例如：當玩家正在醫護步兵或是修理車輛時，可能這段時間裡又出現了聯軍的補給車輛準備通行，這時也會出現德軍來搶奪車輛，如果不小心讓德軍搶走運輸車輛，一定要在限制時間內搶回來，否則任務就會失敗。其實每一個任務都會有輕鬆過關的至勝方法，所以玩家必須多多玩幾次才有可能輕鬆過關，在每一個任務地圖裡，玩家可以先到處繞繞看，可能附近會有一些坦克可以使用，這時就會讓任務進行順利許多。每一關的主要任務都有不同，但是一定會有一個必須任務，就是保護玩家控制的其中一個長官「Sinclair」，在地圖上它會以特殊符號顯示，無論如何都不能讓他陣亡，如果陣亡，那麼玩家之前的努力就白費了，讓他待在原地也不是最好的方法，因為隨時會有偷偷摸摸的敵軍來把他幹掉，幾乎每一關的任務進行重點難度都會落在他身上喔！

上網與其他玩家對戰

當然，《北非雄獅》也支援了網路對戰，當打膩了電腦，玩家也可以到網路少尋找「變態」級的玩家和你進行遊戲，人腦和電腦畢竟不同，在網路上常常有一些會讓你氣的牙癢癢的戰法，而《北非雄獅》的關卡又特別適合這些躲躲藏藏的攻防戰，給你一點建議，如果用一般的即時戰略遊戲，打打殺殺就想過關，在《北非雄獅》當中可以說是不可能，唯有運用你的策略才是過關之道喔！





視點可以自由拉近伸出



戰車也可以壓倒樹木

想君～秋之回憶系列

預定推出日2004 4月

＊研究製造所：KID　＊遊戲類型：戀愛模擬　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：P-600、128MB



相信進入過《秋之回憶》戀愛世界的玩家們都知道它的迷人之處，也就是因為《秋之回憶》1、2代受到廣大遊戲平台玩家的熱烈支持，推動了KID研發此系列作品的構思，光譜資訊為了滿足玩家的視覺享受，繼《秋之回憶2》中文版成功推出後，現在更取得了《想君~秋之回憶系列》的兩岸三地代理發行權，預計會在今年4月左右上市。

無疾而終的思緒 又一次被牽引

終於成為大學生的主人翁－加賀正午，因為嫌課程太悶太無聊，所以常常翹課到他最喜歡的「cubic cafe」(在當地，這可是家喻戶曉的咖啡屋)，和店長及三五好友一起度過的時間是最愉快的。在享受自由自在大學生活的同時，正午內心卻有一種莫名的鬱悶，那是因為幾年前莫名消失的高中女友－黑須彼方。為什麼？為什麼沒留下隻字片語就突然消失了？許許多多的疑問盤旋在腦海久久不去，隨著時間的流逝，不著痕跡的在心中留下傷痕。千羽谷的夏天開始了，命運的齒輪在兩人看不見的角落轉動著，而新的故事也就此揭開序幕。透過咖啡屋的牽線，正午邂逅了許多令人心動的女孩，但是偶然中，彼方與正午也在這個咖啡屋重逢，新歡舊愛的魅力拔河下，著時讓正午的心情慌亂不已，到底他該如何抉擇？



這也可以算是香車配美人嗎？





長材高佻的女生配上冷酷的雙眼。

三角戀愛習題 剪不斷理還亂

一開始，故事劇情會以兩位女主角為主軸，進行到後半部，就會依好感度的多寡而分支為一人的劇情設計，讓主人翁一開始即陷入兩位女主角間的三角關係，不過這一次，主人翁的感情並沒有侷限在一個人身上，所以劇情走向不同於《秋之回憶2》，是一個更複雜的三角戀愛關係。整體設定看來，遊戲角色豐富，除了7位身家背景、角色個性鮮明的女主角之外，還有7位的主要配角，可以說是帥哥雲集(F4？！)、美女如雲(七仙女？！)的組合，而且遊戲不分主要、次要角色，一律都有專屬的聲優配音，再加上各自豐富的肢體語言及嘴型，就足以知道遊戲龐大製作的程度，看來加賀正午的大學戀愛生活將會多姿多彩、熱鬧非凡了。以下就先介紹遊戲的主要7位女主角，不要急，下一次還有F4要介紹給大家喔！！







典型的黃昏唯美圖，好美哦！

超實在的戀愛精典

這一次，不僅遊戲角色前所未有的多，還加入了許多的配角及《秋之回憶系列》熟悉的場景及人物，讓聲優陣容、角色的肢體動作，還有劇情走向都豐富不已，當玩家一面享受全新的大學戀愛史時，還會不小心勾起一滴滴的前作回憶喔！另外，當然少不了遊戲的特典資料，只要陸續突破劇本，就可以發掘到桌布、CG、螢幕保護、音樂……等《秋之回憶系列》的貼心好禮喲！

女主角介紹大觀園

黑須　彼方 (Kanata Kurosu)

C V：福井　裕佳梨
年齡：18歲
身高：164cm
血型：AB型
生日：10月28日（天蠍座）



正午高中時代的女朋友，後來突然轉學，自此便失去了她的音訊，後來卻又在咖啡店再次相遇。未曾透露職業，行蹤神出鬼沒，言行舉止反覆不定，本身就像個謎的她，讓人無法討厭。

荷嶋　音緒 (Neo Kashima)

C V：清水　愛
年齡：17歲
身高：158cm
血型：O型
生日：4月3日（牡羊座）



私立千羽谷第一高中的二年級學生，是一位相當照顧妹妹的溫柔姐姐。非常喜歡甜點，只要一發現新的甜點，一定會帶回家給妹妹吃，所以夢想未來能成為美食記者。

荷嶋　深步 (Mifu Kashima)

C V：白鳥　由里
年齡：16歲
身高：154cm
血型：A型
生日：5月19日（牡牛座）



私立千羽谷第一高中的一年級學生，雖然無法步行，卻總是開朗樂觀。非常憧憬深受大家疼愛的音緒，並以她為目標。喜歡繪本童話書籍與花，一直希望能在花店打工。

鳴海　沙子 (Isako Narumi)

C V：川澄　綾子
年齡：18歲
身高：163cm
血型：A型
生日：10月24日（天蠍座）



千羽谷大學法律系的一年級生，臉龐永遠是那麼的美麗，卻鮮少看到她豐富的表情變化，是公認的冰山美人。婀娜多姿的體態，再加上脫俗的氣質，讓人萬萬想不到她竟然精通格鬥技。

北原　那由多 (Nayuta Kitahara)

C V：高橋　美佳子
年齡：18歲
身高：160cm
血型：A型
生日：3月15日（雙魚座）



千羽谷大學藝術系的一年級生，總是帶著甜美笑容，性情開朗大方的女孩。常常背著大大的提袋，永遠都猜不出下一刻她會從包包中拿出什麼東西。因為非常熱衷藝術設計，特地將自家的車庫改造為工作室。

兒玉　響 (Hibiki Kodama)

C V：淺野　真澄
年齡：16歲
身高：158cm
血型：O型
生日：8月13日（獅子座）



職業為自由業，憧憬豪華與浪漫。對自己的感情相當坦率，一旦有無法忍受的事情就會生氣；自己有錯的話，也會老實地認錯。坦白直率、毫不做作的個性，就是她迷人的地方。

百瀨　環 (Tamaki Momose)

C V：澤城　美雪
年齡：16歲
身高：156cm
血型：B型
生日：2月5日（水瓶座）



私立仁成高中的二年級生，成熟溫和，不堅持己見，並且待人謙卑。曾經因為讀過宮澤賢治的「不輸給雨」而大受感動，給人一種不知從何處流浪而來的「迷路孩子」的感覺。

萬夫莫敵：聖女傳

Wars and Warriors：Joan of Arc

預定推出日2004 2月

＊研究製造所：Enlight Software　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：光譜資訊　＊科技需求：Pentium III 800、256MB



在海風吹拂的法國海岸，狹長的英吉利海峽隔開了諾曼第和英國，往西邊一望，清楚的看見敵軍戰艦上那些頭戴鋼盔、整裝蓄勢待發的戰士們，就等一切就緒，躍下戰船大舉前進法國的心臟地帶，我們這次要回到1428年的英法百年戰爭…哇！如此神聖又悲壯的使命，真令蕾蕾感動萬分…

揭開聖戰序章的悲壯情懷

遊戲一開始，我們所見到的四週是幅員廣闊的森林、河流與山谷，這裡正是1429年被英國佔領的法國鄉村，你將扮演熟悉的法國女英雄貞德展開序章。貞德在整個故事進行中是以朝向能夠成為統領千軍的作戰指揮官為目標，因此對於本身能力及威望的提升將更顯重要，只要殺敵數量累積至一定程度，便可自動提升等級，此時體力、防禦、敏捷、威望、攻擊等各項數值也會隨之提高。在遊戲中還可以在殺死敵人後拾取死者留下的金幣，用在城市的鐵匠鋪中打造新的武器。



▲灰濛濛的氣候加上出征的心情，真是淒美啊！



▲中古世紀的場景自有一番蕭瑟。



▲這是聖女貞德的英勇背影。

指揮佈局必先制定謀略

在戰鬥的進行中，玩家必須利用地形優勢制定合理的戰略，比如當高地沒有受到保護的時候，則聲名狼籍的英國弓箭手將會讓你付出慘痛的代價。敵軍的城堡也是遊戲中相當重要的攻略要地，就如現實中一樣，貞德必須發動一系列的攻城戰，將英軍從他們佔領的要塞中驅逐，並不斷地嘗試擊垮城堡的防禦城牆，同時，遊戲中也可使用包括砮砲、攻城車、投石機等各式各樣的攻城武器來幫助進行攻擊。





▲我將以神聖之名，捍衛國土。



▲三名忠心的護衛隨待在側。



不管是鐵布衫還是帆布衫，我格殺無論。

體貼玩家設計的操作模式


▼多殺一些兵好提升錢財與威望。

⊕控制四位英雄角色

遊戲中除了主角貞德之外，還有三名將於遊戲進行中一一現身的作戰伙伴：Jean de Metz、Alencon公爵與Etienne "La Hire"，他們將投入貞德麾下，成為指揮官協助貞德一同帶領士兵作戰。這三位指揮官各使用不同特性的武器，個人能力也各有特色，Jean de Metz擅用劍進行刺殺；Alencon公爵手持巨大戰斧，具有力拔山河之勇；La Hire使用的武器是長矛，擁有高機動性便於即時作戰。一開始玩家雖然主要是控制主角貞德的動作，但是隨著劇情發展，也會在遊戲中透過按鈕來控制其餘三名指揮官的操作。

⊕隨時切換第三人稱動作與即時戰略雙重模式

《萬夫莫敵：聖女傳》的操作方式類似一般動作冒險類遊戲，除了基本的滑鼠、鍵盤操作之外，還支持手把的使用，玩起來相當輕鬆且具臨場感。最特別的是，由於製作小組將即時戰略與第三人稱動作兩種模式作了完美的結合，因此玩家可以隨時隨地配合需要更換遊戲模式，比如當你正以角色扮演的動作模式在敵陣裡浴血奮戰時，英國的援軍突然趕到，這時便可即時轉換成戰略模式，在完成部隊調動之後，便可再轉回第三人稱動作模式，以貞德的身份繼續與敵人貼身戰鬥。


▶這個光是引領聖軍前向勝利的那個光嗎？

一將功成萬骨枯的實際體驗

《萬夫莫敵：聖女傳》採取《三國無雙》的遊戲進行方式，去除了冗長的經營建設成份，玩家就不需先建造基地或採集資源，就能達成軍隊的壯大目標了。遊戲一開始，玩家只需不斷地攻城掠地、進行大快人心的砍殺以及發揮謀略帶兵作戰，而在戰鬥中所損傷的人馬，將可經由城鎮裡的隊伍升級與新兵招聘進行補充。在徵募軍隊時，玩家將看到弓手、弩手、劍士等各式各樣不同兵種，只要主角的威望夠高，甚至歷史上有名的英雄武將都將歸於你的麾下與你一同奮勇對抗英軍。當玩家所帶領的軍隊人數逐漸增加，便可透過部隊的編制分配士兵單位給旗下不同的指揮官帶領，屆時在戰場上，主角將只需要發佈命令給各指揮官，便可完成千軍萬馬的調動與佈局，這點設計相當貼心與方便。




▲快護駕啊！別傷了聖上的一根汗毛。

重現戰爭魄力的3D畫面


▲經驗值的多寡在於殺敵數量的多少。

⊕全3D華麗場景與人物造型

《萬夫莫敵：聖女傳》遊戲中令人驚訝地展現出精確的歷史細節，除了所有人物都是根據現實與充足的數據資料，在地理上也鉅細靡遺地模擬出15世紀的時代背景與國家地形，就連每一次指派給主角的任務，都擁有確切的日期、當下的政治形勢以及詳細的任務解說。同時，技術成熟的3D技術使得遊戲畫面擁有相當令人驚豔的表現，舉凡成功襯托出鄉間背景的山川、河流、隨風搖動的小花草等，以及隨著角色移動在鞋下激起一陣一陣的小雲塵…處處可見細膩之處。


▲不妙，敵軍數量實在太多了啊！

⊕體驗驚心動魄的戰爭場面

值得稱讚的是，製作小組花在英國敵軍角色上的精力與時間，與主角貞德是不相上下的，讓玩家即使身處激烈戰鬥的場景中，也能清楚辨識出敵方與我軍的差別。真人比例的角色造型、千軍萬馬的奔騰畫面、細緻流暢的遊戲畫面、激奮人心的武將過招場景，在在都使得《萬夫莫敵：聖女傳》成為一款不得多得的年度佳作，光譜資訊繼《奇蹟餐廳》之後與ENLIGHT再續前緣，目前正為這款遊戲進行PC中文化改版動作，預計將於四月上市，屆時喜愛角色扮演、即時戰略與第三人稱動作冒險的玩家可千萬不可錯過！

S戰機 Steel Saviour



預定推出日2004 3月

＊研究製造所：淇倫互動、義大利Atlanteq　＊遊戲類型：2D橫向捲軸射擊類　＊販賣流通所：淇倫互動　＊科技需求：P3-500、128MB



在這款橫向捲軸遊戲中國民們將扮演一位孤獨的駕駛員，探索一個神秘的星球，而你要鼓起你的勇氣和技術來尋求這星球的根源，當你穿越過了4大區域：水、火、風、能量區域後，第五大區域存在的都是怪獸，勇敢向前吧！拿出安德烈斯的精神，徹底找出這個神秘星球隱藏的秘密吧～^^

全球同步上市，體驗全新風格的射擊遊戲

義大利-世界知名的設計王國，本款遊戲即是由義大利的知名遊戲公司Atlanteq耗時兩年所研發出來的嶄新射擊遊戲，2D橫向捲軸遊戲卻有3D射擊遊戲的表現，畫面的精采豐富程度完全超越電視遊樂器，用你的電腦來體驗一下超越遊樂器風格的射擊遊戲吧！

淇倫互動工坊特別為了國民們爭取到與全球同步上市的權利，享受頂級遊戲絕對不落人後，為了響應全球同步上市，首批限量版加量不加價，工坊特地由原廠獲得科幻風格設計的精美限量卡組，要讓台灣玩家能享受到更高層次的遊戲樂趣。



Atlanteq公司為這款遊戲作出完美的保證

全新3D引擎支援的捲軸射擊遊戲

位於義大利這設計大國的原廠，為了S戰機這款超越遊樂器水準的遊戲，特別研發出全新的3D引擎來支援本遊戲，藉由著3D引擎的強大功效，讓遊戲的畫面更上一層樓，飛機移動速度順暢自如，敵人的火砲攻擊迅速確實，3D效果的遊戲背景帶來橫向捲軸射擊遊戲的新震撼，深淺層次分明讓人有如融入遊戲畫面之中，這款由全新研發的3D引擎設計出來的S戰機，相信能夠帶給你煥然一新的全新感受。





3D運算技術製作出遊戲中的各種角色非常出色



各有特色的五大關卡，敵人炮火猛烈

本款遊戲總計有五大關卡，各有不同的風格特色，你必須駕駛著你的太空飛機突破水、火、能量、風、怪物這五個區域：



水

顧名思義，這關的設定是以水為主，地表已經沒有足夠的水源讓人類生存，但是在地心的這個區域竟然到處充滿著水源，你的目的就是要打倒這個區域的頭目，將水源奪取回來。



火

這個關卡的主要目的是把敵人從地表竊取到的火給奪回，人類比其他動物進步的原因就是懂的使用火，火被偷走了使得地表陷入一片死寂，但是敵人的攻擊將越來越利害，你能夠打敗他們並奪回火嗎？



能量

在這個區域你會發現到處充斥著獨特的能量形式，這能量在地表能趕走黑暗帶來光明，現在地表已經沒有這種能量存在了，果然又在地心被發現，這些不知名生物將地表的資源全部偷走然後在地心建造另一個世界，他們到底有什麼企圖呢？

能夠使出連續攻擊的超現代武器裝備

射擊遊戲放諸四海大家做的都差不多，但是義大利的遊戲玩家就不多見吧，《S戰機》的原廠工坊展現了設計大國的水準，也表現了不同於其他國家的特殊創意：

連續攻擊

當你在一個特定時間內同時擊中兩個或更多敵人時，你會獲得連鎖攻擊帶來的額外分數，4連擊你可以獲得主武器威力提升寶物，6連擊可獲得精靈炸彈，8連擊則可獲得能源包來恢復血量。


這真的是橫向捲軸射擊遊戲嗎？

副武器系統

總共有三種特殊武器，分別為散彈、追蹤彈及雷射三種，當你在遊戲過程中獲得這些副武器的時候，可以依據不同情況來施放這些武器，協助你度過難關，更特別的是這些副武器還能充當防護盾，你可以用它來抵擋幾發敵人的火砲攻擊，或許就是因為擋住了這幾下攻擊，讓你能夠順利的突破關卡喔！


副武器在2D橫向捲軸遊戲中都是不可少的

精靈炸彈是另一種武器系統，當你被敵人炮火包圍而無處可逃的時候，精靈炸彈的用途就來了，它可以消滅畫面上的所有敵人及攻擊，是危急時刻的救命良藥，不過它的搭載數量有所限制，使用的時候請節約使用。

描繪逼真，近於真實


這款以完全發揮遊樂器樂趣為核心概念的射擊遊戲

由於遊戲的關卡以各種元素為背景設計，因此原廠在設計的時候也把各種特色仔細的描繪進去，因此玩家可以明顯的感受到霧氣、暴雨、沙塵及颶風…等朝著你過來，32位元畫素超高解析度，飛機主體和背景之間可以明顯的感覺到遠近之別。

和一般橫向捲軸射擊遊戲不同的是，本款遊戲最多可達4.5層上下捲動，畫面不單侷限在固定的範圍，如果你願意的話，你也可以將太空船開進水中，上下移動完全不受限，在遊戲時，畫面特效的閃電、水花也精密的繪製，讓你感受遊樂器般的樂趣。

一個不嫌少，兩人恰恰好

本遊戲也支援雙人模式，由於遊戲操縱十分簡單，因此小朋友也可以簡單上手，非常適合親子同樂，你也可以召集幾位好朋友一起來進行雙打模式，彼此分工合作一起打倒敵人，或許有人會問：雙打一個鍵盤怎麼玩？S戰機也支援把手和操縱桿，只要你在設定選項內把按鍵對應設定好，就可以和朋友輕鬆同樂，這麼刺激的一款射擊遊戲，請你千萬不要錯過！


雙人模式，增進情感的最佳選擇



風

在主角居住的地表上，風幾乎讓人感覺不到它的存在，但是在這個關卡，到處都有狂風大做的呼嘯聲，風，也被偷走了，你必須擊退這個區域的怪物，打倒盤據在這個區域的頭目，讓風能回歸地表。



怪物

在這個真空的區域，有的是數以千計的怪物而已，這裡是你這次探險的最終目的，將所有怪物消滅殆盡後，你將成為人類的英雄，但是要記住不要再重蹈覆轍，要愛惜居住的星球。

你必須要完全的通過這五大區域，把被偷來地心的各項元素解放回地表，讓垂死的行星恢復生機……



世紀三國



預定推出日 未定

*研究製造所：尼奧科技　*遊戲類型：即時戰略　*販賣流通所：未定　*科技需求：PII-450、128MB RAM



三國歷史跟金庸、古龍武俠小說一直都是國內廠商愛用的題材，尼奧科技繼《報數！三國演義》再度以三國歷史為題材，並結合《八年抗戰》的經驗，將推出其第二款戰略類型遊戲—《世紀三國》。這款遊戲從《八年抗戰》的回合制，進化到即時制，並且支援區域網路和網際網路連線功能，是國內萎靡的單機研發市場難得出現的遊戲之一^^|||。



類似於世紀帝國的操作模式

除了傳統RTS操控的樂趣外，戰略應用與三國特色結合，是本遊戲的特色。結合三國時代大軍衝殺的戰略應用、超級武將的戰鬥、軍師特殊技能運用，即時戰略的樂趣完全發揮；例如：武將可能決定戰局，培養武將成為戰場上的真英雄，然後就能用他來摧毀敵人的大量軍隊。再來像是遊戲採用和《世紀帝國》系列相同的操作方式，把玩家上手時間縮到最短，只要把遊戲安裝到電腦，幾乎就能馬上開始玩了。製作小組在地形設計方面也下了很多功夫，設計出真實的地表起伏。雖然遊戲是2D的，但是地貌的高低起伏，是真實的，使用這個系統就能編輯出更多樣化的地貌。比起只有平地或假地形的遊戲，《世紀三國》的地貌更豐富，更美觀，也提供玩家更多策略思考。



《世紀三國》將採取即時戰略的遊戲方式

單人遊戲不寂寞

針對各種不同需求的玩家，製作小組設計了完整的各種遊戲模式。網際網路、區域網路、單機遊戲都有。單機遊戲分成劇情和自訂遊戲兩種。劇情模式分別以劉備、曹操、孫權三位主公為出發點，發展成三種不同觀點的三國故事。以往三國遊戲所謂的劇情，就是把小說裡的故事，照本宣科地搬到遊戲裡讓玩家再玩一次。這次製作小組特別花心思在這個部分，將同樣的故事改寫成三種觀點，玩家選擇不同的主公，便能看到同一件事的不同解釋，其實故事是會隨主角而改變的。玩過了劇情，「自訂地圖」是玩家的另一種單機選擇，玩家能自行決定地圖、敵人數、資源、陣營、科技等級這些項目，選擇自己擅長的方式玩。



劉備vs孫權vs曹操三國鼎立

網路連線會英雄

網際網路模式提供連線大廳，玩家連上遊戲大廳，就能和所有同好一起聊天討論戰術。這裡會列出已經開啓的各場遊戲，玩家可隨意選擇加入哪個遊戲；不然就自己開啓一個新個遊戲，招呼朋友進去玩吧。若是在同一個區域裡的玩家，像是公司同事想利用中午時間殺一盤，或是家中有多台電腦，想來個親友聯誼賽，都可選擇區域網路的功能連線。當一名玩家先開啓一個遊戲，所有同區域裡的玩家都會看到這個遊戲，直接加入就好囉。



火燒赤壁導致曹操慘敗



各有擅長的兵種單位



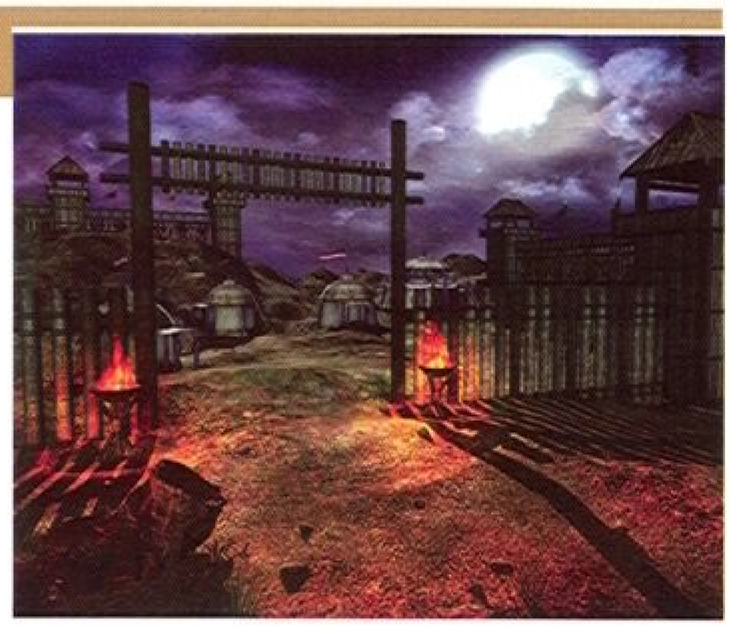
除了陸上單位外，也提供船類單位

選擇不同的國家或陣營，就能運用不同的特殊單位，這是RTS遊戲相當受到玩家喜愛的設計，而且玩家也能藉此發展出自己最喜歡或最善長的戰術，這樣的設計也讓遊戲的變化度大增。玩家和對手較量時，第一步是先熟悉自己陣營兵種的專長，所謂知己知彼百戰百勝。先了解自己的單位，才能發揮百分之百的戰力。

遊戲中魏、蜀、吳三個陣營各有二十種單位。單位功能從專事生產的「民夫」，到負責空中偵查的「天燈」都有：地理上則包含陸海空三方面。概略來分，遊戲中的兵種分為四大類：步兵、騎兵、弓兵、砲車。每一類兵種都有明顯的剋制變化，單位的等級和其他科技研發也會有影響，所以吳國的「大刀兵」（最初級的步兵）還是有可能打倒魏國的「長戟騎兵」（最高級的騎兵）。四大類兵種研發到最高級，各陣營就能生產專屬的兵種，以弓兵來說魏國是「大弓兵」、蜀國是「神箭兵」、吳國是「連弩兵」，三者除了名稱不同之外，功能的差異也很大。「大弓兵」的攻擊力最強但是最短距離是2，就是說無法攻擊站在自己身邊的單位：「神箭兵」準頭最夠：「連弩兵」則是速度最快，但最昂貴。玩家只要稍微分析三國部隊能力的發展方向，就能找出最適合自己遊戲方式的國家了。



特別注意兵種相剋特性



了解自己之後，再來就是想辦法剋制敵人了。面對千變萬化的遊戲情勢，



善用相剋特性方能克敵制勝

最基本的致勝之道，是善用部隊相剋的天性，相信只要玩過RTS的玩家都知道這點。若敵人派了一隊騎兵來挑釁，你卻命令一隊弓兵迎戰，那你只有祈求神明保佑了。利用相剋之道，然後配合特殊單位─軍師、將軍的特殊技能，將可提升你的獲勝機率。

俗話說「過與不及都不好」，這句話用在單位的種類數量上，也很有道理。單位的種類太多或太少，都會降低遊戲的樂趣。因為單位太多，玩家上手的時間會變長、每種單位的差異性變小，光是要搞清楚這些單位，恐怕就要花好一段時間。單位太少，就有相反的缺點。製作小組針對這點研究了市面上多款RTS遊戲，發展出每個陣營二十種單位的系統。不多也不少，數量剛剛好。適合老手發展策略，也適合新手短時間熟悉遊戲。



三國英雄大顯神威



武將可以升級，將會對戰局有極大影響

三國英雄人物永遠是玩家心中最愛，製作小組從三國人物中挑選最具特色的一百名放進遊戲，成為軍師或將軍。並且繪製了人頭像搭配演出，讓角色更生動。遊戲中的武將有兩種身分：一是軍師，二是將軍。軍師和將軍是由「皇宮」這個特殊單位生產的。每次玩家生產「將軍」，電腦就從五十名三國將軍中隨機挑選一名生產出來，有可能是關羽或朱然。當然每個將軍預設的能力不盡相同，生產出了你看不順眼的將軍也沒辦法換了，只好將就著用。好在將軍是可以成長的（軍師也是），透過經驗值的累積，等級上升能力也就提高了。玩家在面對剛生出的軍師或將軍，可以選擇培養他或再生產一名，這點就要靠玩家自己判斷了。

軍師的特殊技能有「必殺」、「怒擊」、「血光」、「狂風」、「威喝」。這些技能普通單位是不會的，所以當他們遇上普通單位，通常佔有一點優勢。但是優勢不是永久的，優勢受到「技能值」限制。例如：「關羽」使用一次「必殺」消耗7點技能值，用個4次就耗光了技能值，如果還不跑，可能會被圍毆致死。因為特殊單位的等級設計，使得培養特殊單位成為戰術中重要的一環。一個高等級的朱然，勢必比剛誕生的關羽還好用，技能值也更多。玩家在消滅敵軍時，就得考慮是否要讓將軍或軍師參一腳，來賺一些經驗值了。

火星運球王

預定推出日2004 3月

＊研究製造所：Dimsdale-Kreozot　＊遊戲類型：動作遊戲　＊販賣流通所：天泉科技　＊科技需求：Pentium-500、8MB



唔XD~提到運球，像我蕾蕾這樣的淑女怎麼可能會呢？不過，說到《火星運球王》這一款操作簡單，畫面可愛的動作遊戲，那又大大不同了，這款遊戲除了有許多關卡供玩家們挑戰外，每個關卡之中更埋伏了重重陷阱，考驗著玩家的智慧與耐心，因此對於以智慧取勝的蕾蕾公主來說，玩起來當然是如魚得水囉~哈哈哈。

火星之緣起緣滅

自從2004年人類大舉探測火星開始，短短的五十年內，火星經過地球上大財團的聯合技術開發之下，將南極的冰層電解釋放充足的氧氣至大氣中，並且成功開發氫氣的核子冷融技術作為能源的用途之後，逐漸成為適合人們居住的星球。但是火星的龐大礦藏資源受到其他利益集團的覬覦，與既得利益者之間的爭奪和衝突，導致外星戰爭時常不斷的發生，最後的氫彈之役，使得兩敗俱傷，加上火星自然環境的反撲，地底冒出的有毒溶漿和廢氣，將火星變成難以生存的星球，如今只剩下海盜藏匿其中，還有一些不顧生命危險的礦工，火星成為人們口中傳說的「海盜星」。



⇧準備好出發尋找心愛的阿那達「尤妮」了嗎？！



⇧帶球上籃我是很行啦！不過把自己當球運還是頭一遭呢！



⇧初學者別擔心，一旁雞婆的「電火球」會給你小提示哦！

火星探險八大景點

話說西元2121年，天狼星帥哥TITO從銀河系星際艦隊休假返回家中，心中期待已久，希望跟心愛的女朋友「尤妮」共度美好時光。但是當他到達尤妮的公寓時，卻發現尤妮冒險前往海盜星出攝影外景，至今卻毫無音訊，心急如焚的TITO便決定隻身前往火星，拯救尤妮…在遊戲中玩家要引導TITO在海盜星－我們熟知的火星，一共八個地點通過各項的考驗。因為TITO無法適應火星的大氣，因此他必須穿上空氣球囊，以彈跳的方式在各地探險！探險地點如下：

假日海岸



「假日海岸」是昔日的觀光勝地，至今還看得到許多大型的遊樂設施，原本因該是聚集歡樂與笑聲的天堂，如今觀光客人去樓空，往昔的車水馬龍已不復在，只剩下海盜猖獗！

海盜峽



傳說中的「海盜峽」便是海盜船的停泊地點！裡面可是充斥著火星的特產「海盜」，這回玩家得隻身進入虎穴，再全身而退，很抱歉我也幫不上什麼忙！一切得靠你自己了！

熱帶密林



小心！這裡住著大型的食人花，可怕的是，它們可都是吃人不吐骨頭的！你可得算準它的行動時間，並以最快的速度通過，否則牠除了吃人之外，可是會連裝備都會消化一空！

枯骨洞穴



這裡是最詭異恐怖的地點，飄忽不定的幽靈和行動快速的骷髏人來回穿梭，可別以為你躲著就天下太平了，腳底下的地板隨時都會崩裂，尤妮又命在旦夕，你有喘息的機會嗎？

挑逗玩家的五大鮮玩法

玩法一 球球裝上場

TITO身穿滿佈空氣、充滿彈性的太空裝，而他在海盜星上的行進方式便是像運球一樣的彈跳方式！你是籃球的運球高手嗎？如果你以為在這裡運球跟運籃球上籃一樣簡單，那你就大錯特錯了！因為你只能彈跳到特定的方塊點上，如果跳到水裡會被電死，跳到其他地點會摔死！

玩法二 難纏的海盜

不只如此！還不能碰到敵人，海盜會搶走你的金幣，最重要的是他們會要了你的小命，讓你前功盡棄，從頭再來。有挑戰性的難關也有人性化的設計，遊戲中有設計儲存點，只要你來到一些儲存點，接下來即使失敗了，還是可以從儲存點再出發，試了幾次總會過關的，加油！

玩法三 陷阱機關一卡車

路上充滿了各種陷阱和機關，你對自己的的空間概念有信心嗎？來這裡玩上一回就知道了！3D的世界可不是那麼簡單的哦？如果你累了想休息一下，遊戲畫面會以固定的速度向前捲動，所以要跟上捲動速度。否則會被夾死在海盜星異域，可是很淒涼的哦！如果運動神經發達的你覺得捲的太慢了，你可以收集能量球，並且按空白鍵讓畫面捲動快一點。但是要小心哦，如果捲太快是沒辦法再倒退的，到時又是死路一條…

玩法四 迷宮大挑戰

每一關裡有許多路徑可以到達終點，可不是只有一條路哦！例如在一個關卡中，你可以爬上高塔，也可以利用投石機狠狠地拋過敵人頭頂，直接避開障礙物和危險，落在另一端。不過，有時你會發現是死路一條，你可得在來得及之前快點換路。手腳俐落的朋友還能多跑幾個分枝，收集更多的寶物呢！

玩法五 加分關衝分

在每一關中收集8個（或以上）的水晶，可以打開加分關卡，加分關中會以飛快的速度前進，想考驗你的機智反應嗎？請進加分關準沒錯！



⇐ 可惡！這個超大型電風扇是特地用來吹我的嗎？



⇑ 加分關不但可以衝分還可體驗緊張的感覺哦！

劇情漫畫過關看

遊戲中會有許多提示，讓玩家感覺十分友善，不至於茫然毫無頭緒。玩家會發現在進行遊戲沒多久之後，你思考的一直是「我下一步要跳到哪裡？」可以獲得最大利益，或是避免跟敵人正面衝突？這個動作遊戲有九篇過關的劇情漫畫，讓玩家在挑戰過關之餘，可以欣賞手繪的鮮活角色、全中文的訊息以及簡單易懂的故事，在貫穿整個遊戲的過程中，佔有不小的份量。在最後拯救女朋友尤妮的同時，你會發現幕後的大魔王可不是你想像的簡單哦！



⇑ 嘿嘿！想要欣賞TITO的劇情漫畫可得用點心快破關吧！



日落海灣

聽這名字多美啊！但是玩家可別掉以輕心。這裡有藝高人膽大的海盜專用的浮動碼頭！駕著風浪板快速來回穿梭，小心別落入海中，因為你的電子裝備可是會使你短路送命的！



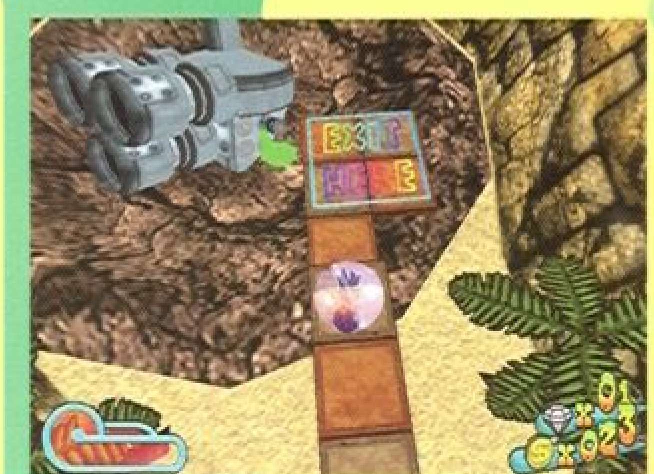
熔岩地獄

顧名思義，這裡就是有熔岩的地獄，或者可解釋成因佈滿熔岩而形同地獄，不論如何，又是熔岩，又是地獄，玩家自可想像那會是一個什麼樣的景象？！不過要小心安全就是！



黃金窟

無暇顧及那黃澄澄又令人心動的金礦了！運礦的礦車和軌道可是你的過關利器。小心別跳錯，就算沒跳到熱死人的熔漿裡，烏漆抹黑的無底深淵也會讓你掉落好幾天才見底呢！



峽谷地

加油啊！尤妮就在眼前了！不過在這一關裡，海盜把他們的所有的十大酷刑器具全拿出來了，前面幾關讓你僥倖脫逃，海盜可是氣瘋了，非得把你下油鍋、餵鯊魚不可！

戰地風雲：越南 BATTLEFIELD Vietnam

預定推出日 2004 3月

＊研究製造所：Digital Illusions　＊販賣流通所：美商藝電　＊遊戲類型：策略+射擊模擬　＊科技需求：P3-500、128MB

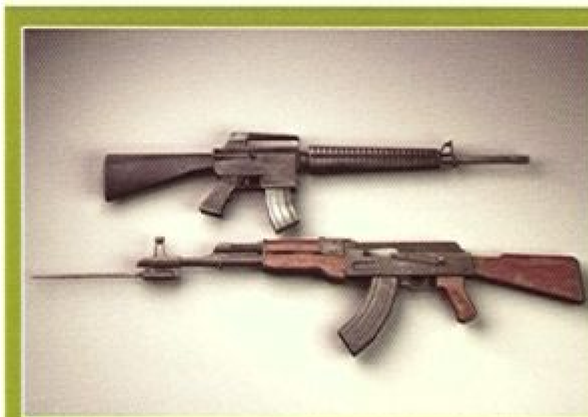


在《戰地風雲1942》大受好評，榮獲多數遊戲大獎獎項之後，研發工坊再接再厲，將於今年三月推出最新一代遊戲《戰地風雲：越南》，把征戰戰場搬到1960年代的越南！以二次世界大戰為題材的軍事動作遊戲《戰地風雲1942》可稱得表現相當優異的遊戲，它除了能讓多達64位玩家參與激烈的第二次世界大戰中的著名戰役之外，並且允許玩家操控超過35種“戰場上的飛機、車輛甚至船艦”哦！^^

兩大陣營供你挑選

即將在三月上市的《戰地風雲：越南》，玩者可以選擇二大對抗的武力，包括了美軍和北越的士兵，扮演飄洋過海到越南打戰的美國大兵，跟越南軍隊在危機四伏的叢林胡志明小徑展開野戰激鬥，可以使用各種歷史上面出現的武器與載具。在載具方面，遊戲中甚至提供了美軍最常用的直昇機，也會出現T-54坦克與米格21戰鬥機。玩者可以在《戰地風雲一越南》中加入可以容納64玩家的戰局，或是進行單人任務。





AK-47和M-16～共產國家及民主國家最明顯的分野

海、陸、空三軍齊上陣

《戰地風雲：越南》不論制服、武器還是坦克留下的印痕都會比《戰地風雲1942》更細膩。地型除了有越南的茂密叢林外，還有不少特色建築，例如廟宇、簡陋民房、橋梁、軍事基地等。由於越南獨特的地理特色以及地形，將鼓勵玩家多用伏擊、陷阱等越戰時期常見的策略！直升機除了載人外，還可以運送坦克等戰鬥車輛，而坦克更可以在運送途中開火。越共亦將使用大量蘇制武器和交通工具。遊戲中玩家可使用多種真實車輛和武器，如M-16步槍、UH-1直升機、M551坦克、幻影F-4噴氣式戰鬥機、CH-47運輸直升機以及蘇制T-54坦克、MIG-21戰鬥機和Mi-8多用途直升機，除了戰機、坦克和吉普車外，還有機車和多種水上交通工具。包括一些極其生動的戰役場景：率領一個空軍直升機編隊攻擊敵人，或者利用幻影戰鬥機向敵人堡壘投擲汽油彈，在密林深處伏擊敵人，在敵人後方空投坦克或者利用快艇搶渡急流等等。



F4戰機是當時最先進的空戰機種



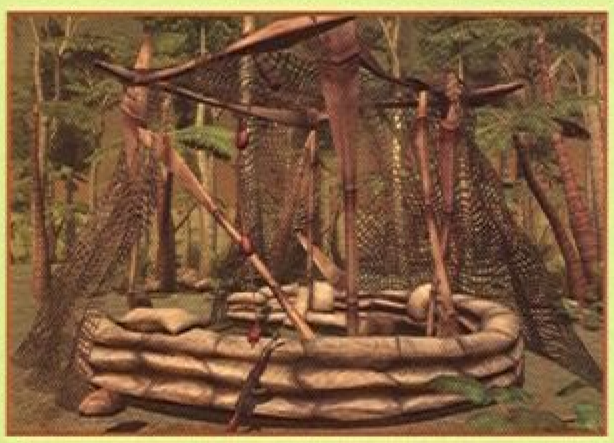
強大的戰車群是掃蕩敵軍的最佳利器



直升機是運送步兵最快速的方式

深入敵區、步步為營

遊戲中的音樂也從原本《戰地風雲1942》簡單的幾首音樂，增加了將近20首的60年代流行音樂，讓玩家完全溶入當時參與越戰所有軍官將士的心情。另外，《戰地風雲：越南》也加強了單人模式的AI和整體任務設計。遊戲的舞台是以遍佈沼澤、叢林的越南為主，在遊戲中玩家必須手持當時越戰真實的武器包括AK-47步槍，在山林中小心四處的叢林陷阱，包括隨意出沒的毒蛇猛獸、變化無常的惡劣氣候、深邃叢林中的風吹草動，在熱帶雨林中打游擊戰的感覺，到處遇見善於偽裝的敵人，這樣的戰役比起寬闊的歐洲戰場以及平坦的沙漠戰地，難度可說是有增加而無不及呢！想要在越戰中為美國大兵出口氣，或是瞧瞧美國大兵當初是如何在越南遭受困境的玩家們，國民們可不能錯過今年三月即將上市的《戰地風雲：越南》哦！^^



刻化細緻的掩護陣地

武裝危機



預定推出日 已上市

＊研究製造所：LucasArts　＊遊戲類型：空戰射擊類　＊販賣流通所：美商藝電　＊科技需求：P3-500、128MB

你的飛行技術 將影響二戰的結果



《武裝危機》有著相當豐富的遊戲性。玩家將駕駛著各式戰機，穿越超過30個屬於二次大戰的空對空、空對地戰役。這30個戰役橫跨了15個獨特的場景，像是歐洲、西部戰線、北非、中緬邊界、東南亞戰線與太平洋戰線等。身為一個秘密飛行中隊的王牌飛行員，你也會隨著遊戲的進行，駕駛著超過20種真實出現在二戰歷史中的戰鬥機與轟炸機，影響整個二站的戰局。

LucasArts工坊以二次世界大戰為背景推出的第一款飛行戰鬥遊戲，是《德國空軍秘密武器Secret Weapons of the Luftwaffe》，當時在推出時，獲得了廣大空戰迷的支持，並成了二戰空戰遊戲的經典之一。LucasArts工坊的首席製作人說：對於目前市面上的二戰類型遊戲來說，我們相信《武裝危機》不只能滿足那些死忠的二戰迷們，對於新世代的玩家來說，他們也能從這款遊戲中，找到全新且易於上手的空戰遊戲樂趣。



你現在可以在PC與遊樂器平台上，駕駛著二戰時最機密的秘密兵器，飛越諾曼地！



從二戰空戰遊戲中享有盛名的《Secret Weapons》系列中得到了靈感，LucasArts工坊在今年冬天推出了這款《武裝危機》，將歷史上著名的空戰兵器與戰場，搬進你的電腦中。《武裝危機》將提供你一場充滿殺戮、慘烈的空戰經驗，讓你駕駛二戰時期最著名的各式秘密飛行兵器，並挑戰在二次大戰中最慘烈最危險的數場戰役哦！^^

PC版本提供了強大的任務編輯器



D-Day 計畫即將展開



Totally Games，《武裝危機》的製作小組，便是曾經設計過鼎鼎大名的X-WING系列的製作小組，這是款擁有著史詩般的任務、深邃的劇情、精彩的戰鬥過程、獨特的角色刻畫，和一堆酷斃了的飛行載具的科幻飛行射擊遊戲，而現在Totally Games將會把這些大受玩家讚揚的要素，原封不動地加入這款二戰空戰遊戲中，橫跨了由軸心國所掌控的這四年的歷史中，《武裝危機》讓玩家重新體驗這個惡名昭彰、充滿戰爭的年代。遊戲中的劇情是依照真實的二戰歷史而設定的，而玩家必須贏得各項戰役，好挽救逐漸失勢的軸心國同盟、或者是打敗他們！戰鬥將從敦克爾克的撤退開始，然後進入不列顛戰役、還有著名的入侵英國的海獅行動、慘烈的中途島戰役、最後也最刺激的一戰，將隨著D-Day計畫，在諾曼地展開！

30 個空戰戰役等你來挑戰

在《武裝危機》中所擁有的各種同盟國、德國、日本的傳奇飛行載具中，你可以駕駛到像是P-38閃電式、P-51野馬式等當時擁有最高速活塞引擎的戰鬥機，或像是Me163火箭機、Me262噴射戰鬥機等史上第一款以噴射引擎技術加入實戰的傳奇機種。甚至，你也可以當個B-17重轟炸機的機槍手，讓飛行交給電腦控制，你只需專心負責擊落由四面八方咬上來的敵機！《武裝危機》的音樂音效，則是由獲得無數大獎的Will Lyman所製作，其中也請來了日本知名影星Mako為日軍的語音配音。豐富的音樂音效將讓玩家有更精彩的遊戲體驗。

為了打造這款二戰空戰遊戲，LucasArts工坊精銳盡出，《武裝危機》除了有Totally Games的金字招牌保證，也運用了最新世代的圖形與音效技術，讓玩家能有更震撼的遊戲體驗，想在今年冬天，重新體驗決定二次世界大戰戰局的空戰名場面嗎？想加入極機密的飛行中隊，駕駛超過20款極機密的各式戰機，加入超過30個著名的空戰戰役，與敵軍來場刺激的纏鬥嗎？那麼，《武裝危機》將會是國民們今年的最佳選擇。

在歐洲、北非、中途島等戰線中，包含空戰與空對地的戰鬥任務。



gogo波波球

預定推出日2004 1月

＊研究製造所：正先實業　＊遊戲類型：益智類　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：Pentium II 400、128MB



今天過年又超磅了~QQ，沒想到各式豐富的年菜讓蕾蕾真是吃到有損公主溫雅的美好形象啊~正好！正先實業為了讓大家恢復以往的標準身段，特地出了《gogo波波球》這一款育樂兼運動的遊戲。哇！這款遊戲可是帥哥美眉們不容錯過的動腦兼瘦身的GAME哦！不要再踏單調無聊的跑步機了，一起快樂的運動吧！



▲別再找藉口了，可是連計劃表都替玩家設計好了。



▲來！看準了就踏吧！

全民動一動 甩掉肥肉與體重

過年期間幾天的假期免不了大吃大喝。平常注重身材、愛美的姊姊妹妹們，一定在煩惱怎麼樣在享受口腹之慾後把重量減回來。以「全民運動」為訴求的《gogo波波球》，是一款適合全家同樂的運動益智遊戲。《gogo波波球》跟其他遊戲不同的地方是在輸入的介面並非一般的滑鼠以及鍵盤，而是特製的遊戲專屬踏墊。用踏墊輸入的好處是比傳統的方法直覺容易上手，同時也可以達到運動的效果。由於踏墊是軟性材質，不玩的時候折疊起來幾乎不佔空間；介面則是安裝簡單的USB介面，適用於大多數的個人電腦。因為操作遊戲中的角色是靠雙腳踩下踏墊上的按鍵，而遊戲本身在設計時會讓玩家做出走路、疾走以及跳躍等的動作，玩一段時間下來，真的有運動過的感覺。如果每天都玩，我想應該很快就能達到包裝盒上寫的瘦身效果吧！



突破重重關卡 考驗玩家反應



▲越爬越高就越瘦越多喲！

遊戲的玩法以「小波大冒險」以及「步步高升」為主。「小波大冒險」是要幫助小波拯救被方塊魔王擄走的蘋蘋。裡面包含了波波的花園、神秘海底、方塊魔王的宮殿…等50個以上精心設計的關卡，玩家將利用踏墊操作波波連續跳躍、大跳躍以及隱形等動作，利用智慧與反應通過重重的陷阱。「步步高升」內則有60秒挑戰模式、1200秒挑戰模式、爬大樓模式三種模式，顧名思義，這是挑戰玩家體力及耐力的模式。尤其是「爬大樓模式」，設計上有點像賽車的計分方式，必須要爬完一定的階數才會繼續加秒數，否則就game over了。只要能夠「眼明腳快」，在一定時間內創造紀錄，就可以獲得像宇宙超人、鐵人運動員等各種榮譽稱號喔！





哇 這樣卡哇依的畫面是不是讓你跳到忘了吃飯了呢？

消滅卡路里 恢復健康與自信

遊戲中還貼心地針對想減肥的朋友設計了「身心活力班」、「纖姿健美班」與「魔鬼享瘦班」三個選項，依照程度不同預先設定必須消耗的卡路里，一旦到達目標就會提醒玩家。當然在你每次遊戲結束後，除了顯示分數外，也會貼心地告訴你今天消耗的卡路里是多少。所以想瘦身的朋友們以後就可以邊玩邊瘦，輕鬆地把重量減掉囉！場景使用粉色系，而且每個場景都會有不同的風格體驗；關卡設計雖然看似簡單，但用踏墊進行遊戲後會發現裡面都是經過精心設計的。就連裡面的敵人都做得非常討喜。整體來說，多樣性的玩法、特別的卡路里計算功能，具親和力的場景再配上輕快的音樂，相信不管大人小朋友都會喜愛這款遊戲。

刺客任務3

HITMAN CONTRACTS



預定推出日2004 4月

＊研究製造所：Io Interactive　＊遊戲類型：動作　＊販賣流通所：Atari　＊科技需求：未定



光頭殺手又來了

再度扮演殺手47號

這次三代的故事主角，依然是前兩代的殺手「47號」，他忘了自己的名字，也忘了自己從哪裡來，在二代的時候是躲藏在某個教堂裡，執行委託人的刺殺任務，而這次的三代，47號還是要執行任務進而追尋自己遺忘的記憶。在《刺客任務3》中，47號將接受更多刺殺的任務，從任務當中賺取佣金，尋找記憶。



繼《刺客任務2》(Hitman 2：Silent Assassin)之後，《刺客任務3》(Hitman：Contracts)也即將問世了，還記得光頭後面的條碼嗎？沒錯，他就是殺手47號，在二代發售之後，引起了極大的迴響，因為一代的BUG在二代之中完全看不到，原本一代的故事劇情是有點拖泥帶水，而在二代中也改進了這一點，讓劇情變的緊湊刺激，而《刺客任務3》，更加修正了二代的少量缺點，正所謂好還要更好，製作公司完全沒忘了這一點！

從事各種暗殺行動

《刺客任務》系列最吸引玩家的地方就是遊戲的方式吧，在遊戲當中，玩家可以使用第一人稱或是第三人稱來執行遊戲，當然，所謂「刺客任務」指的就是殺手的工作囉！也就是無法靠打打殺殺來過關，《刺客任務》系列的最大魅力就是執行殺手任務時的緊張刺激，玩家必須偷偷摸摸進去大官邸暗殺某些重要人物然後脫逃，或是假扮成某些工作人員來混進人群，進而暗殺目標，重點是，遊戲暗殺的方式不只一種，承襲二代改良的地方，三代的暗殺方式更多樣化，除了動刀動槍之外，玩家也可以利用一些比較特殊的方式，像是下毒、發報假訊息等方法，讓玩家能完全體會當一個殺手的緊張刺激，這也是許多玩家欲罷不能的原因！



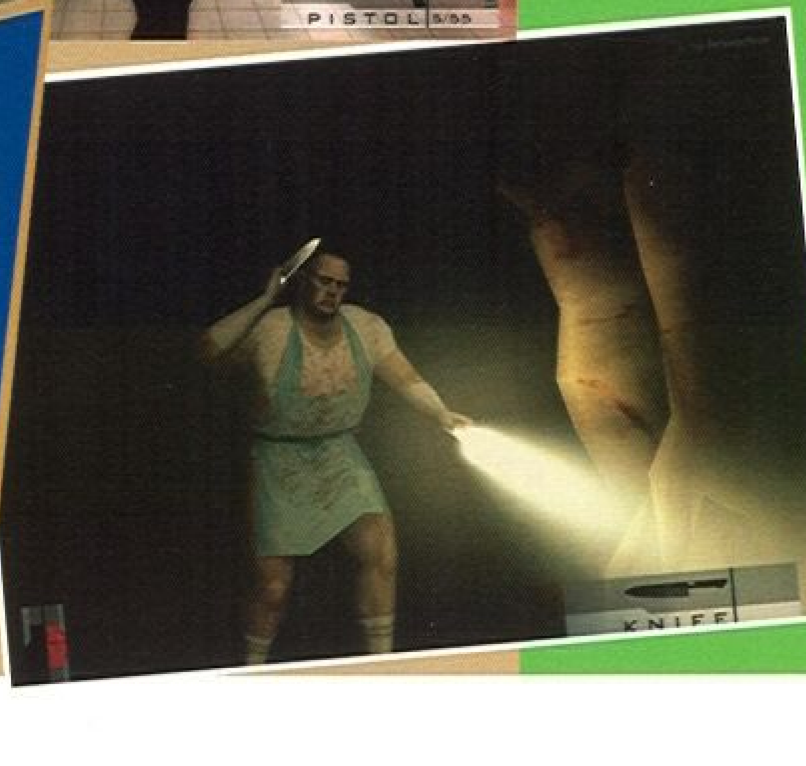


用刀殺人是最直接的方法



承襲二代更加優異！

《刺客任務2》之所以大賣，就是因為製作小組的用心程度玩家都看的到，改良了一代的缺點，增進了許多優點，當然三代也要更好！二代的遊戲引擎已經不錯了，三代畫面的優異程度更能完全表現出整體環境的臨場感，另外，原本二代有一些非常小的BUG，像是有些時候，遊戲裡的NPC會和畫面右上角的「懷疑度」(懷疑度就是NPC對47號的偽裝產生懷疑時，時間過久有時候會被拆穿真面目)，有時這個懷疑度會和NPC的對應動作不一致，遊戲計算懷疑度和NPC的攻擊時間沒算好，莫名其妙就被攻擊，或是NPC懷疑度明明破表還是不理你，經過PATCH雖然有改好，但有時還是會不一致，三代當然在這一點上作了修改，讓計算方式更精準，因此難度也提高許多，在AI方面也改良不少，電腦方面也會有殺手級的敵人出現，如何在目標層層保護的情況下幹掉他完成任務，這就是《刺客任務3》最耐玩的地方，每個任務重複玩，都有不一樣的進行方式，三代當然也是這樣，而且對應殺死對方的方式更多，遊戲預計今年春季發售，想當殺手的玩家，《刺客任務3》絕對不能錯過！



可選擇第一人稱或第三人稱的視角

最後生死戰 Stealth Combat

預定推出日2004 3月

＊研究製造所：美思捷達　＊遊戲類型：3D動作類　＊販賣流通所：光昱科技　＊科技需求：P3-300、32MB

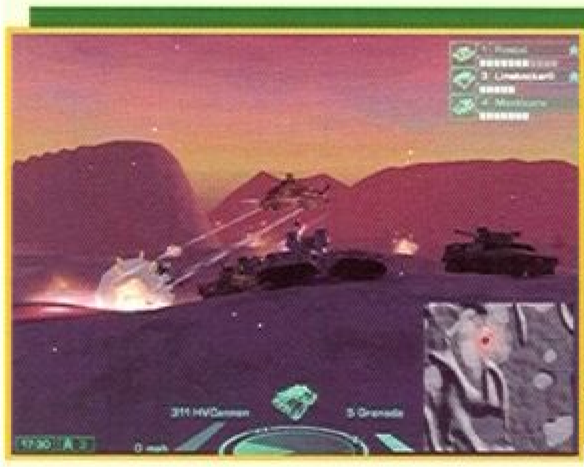


小雷：西元2030年，世界分裂成兩大聯盟，經濟軍事聯盟(The Economic and Military Alliance)以及亞洲聯盟(The Great Asia)，兩聯盟彼此征戰不休，雙方皆擁有致命的重裝備武器，坦克、吉普車、軍艦及飛機…等，而國民們所扮演的角色是隸屬於兩聯盟的特別行動成員，靠著武力的支援來成功達成任務，並使所屬聯盟得到最後的勝利。對了，小藍～那你是哪一個聯盟的啊！

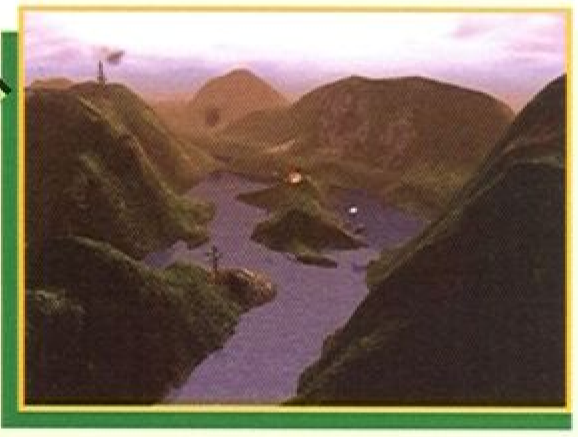
小藍：當然是贏的哪一個囉^^

戰爭劇情豐富完善

有別於一般同類型遊戲不重視完整劇情交代的通病，遊戲內容的起承轉合條理分明，各關卡的任務和故事內容相互配合，所以讓玩家在執行任務的過程中更能融入劇情。而如果玩家對劇情並沒有很大的興趣，那也沒問題，因為對劇情的不了解並不會影響遊戲的進行，反而更能單純的享受遊戲帶來的樂趣。



小隊戰鬥驚險刺激



畫面表現出色流暢

遊戲的戰鬥場面是以小隊方式進行，由於執行的任務大多是潛入搜查、暗中破壞、突擊特地地點之類的任務，所以以小隊方式出擊反變成了最佳的選擇，玩家必須隨時眼觀四面耳聽八方，以免引起不必要的戰爭，兵不血刃可說是最高境界的表現。再加上可駕駛操控的機械衆多，更增添戰鬥場面的魄力及多變。

多樣的軍事裝備及關卡結局

玩家可以在體驗到駕駛各種武裝機甲的樂趣，例如：吉普車、戰車、戰鬥直昇機、水陸兩用車甚至機器人，總計超過24種類，玩家都可以用來作為完成任務的工具，而每種機甲的性能、操作方法又各不相同，所以玩家必須要儘快熟悉各種武器的操縱方法，來達成上級交代的任務。當然敵人也擁有相同甚至更高武力裝備的高性能武器，在這未來地球的戰場上，如何漂亮的擊敗敵軍完成任務就是玩家必須努力的方向。

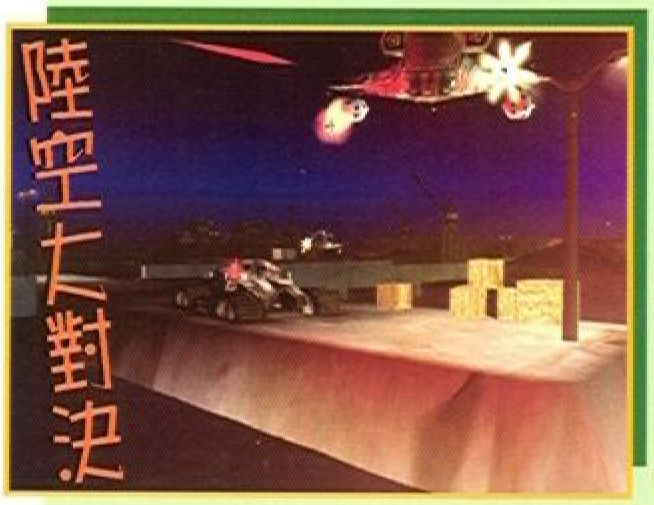
遊戲總計超過25個關卡，加上有經濟軍事聯盟以及亞洲聯盟兩個陣營可以選擇，因此關卡任務多變，從潛入敵方陣地盜取資料、摧毀敵人軍事設備到佔領敵人領地，甚至雙方正面交鋒拼個你死我活，多樣化的關卡任務一定不會讓玩家容易的就產生厭倦感，而由於有兩個陣營可供選擇的關係，玩家必須要玩成雙方的任務才可說是完全征服了這款遊戲。



操縱機器人來摧毀敵人的兒時夢想都可以在特定的關卡裡體驗到

特殊功能－Stealth Mode（隱匿模式）

最後生死戰中有一個非常特殊的功能，也就是Stealth Mode（隱匿模式），當玩家在執行任務中被敵方發現並遭受強大火力攻擊時，玩家可以按下鍵盤的S鍵啓動隱匿模式，這時玩家操縱的武裝機甲會突然停止動作，如同棄置在路邊的廢棄車輛，敵人只會過來巡察而不會再度攻擊，玩家只要趁機逃離戰場即可，這特別的功能對於玩家在執行任務時可發揮很大的功用。



陸空大對決

本款遊戲使用了Fast 3D engine來製作，所以畫面流暢度非常高，而在場景部分，每個場景皆使用了超過一百萬個多邊形描繪而成（JARED Engine），場景的白天黑夜變化也表現十分逼真，夜間任務時機甲的照明燈產生的光影更是令人感動，請玩家務必來體驗這款令人耳目一新的「最後生死戰」。



支援部隊報到

極道車魂



預定推出日2004 6月

＊研究製造所：Reflections Interactive　＊遊戲類型：飛車動作冒險　＊販賣流通所：Atari　＊科技需求：未定

好萊塢明星跨足遊戲界



Atari和Reflection Interactive已經與一群好萊塢堅強的明星陣容簽約，將替衆所期待的新遊戲《極道車魂》(DRIV3R) 擔任配音演出，這些明星包含：麥克麥德森 (Michael Madsen)、文雷姆斯 (Ving Rhames)、米基洛克 (Mickey Rourke) 以及蜜雪兒羅德里蓋茲 (Michelle Rodriguez)，這些好萊塢明星都將為這款飛車動作冒險《Driver》系列第三代的新遊戲，擔任主要角色的聲音演出。麥克麥德森，這位在許多賣座犯罪電影中擔任演出的明星，作品包括有像是近期的「追殺比爾」(Kill Bill)、「驚天爆」(Donnie Brasco)、「異種」1、2集 (Species) 和「霸道橫行」(Reservoir Dogs) 等，在《極道車魂》中擔任主角譚納 (Tanner) 的配音演出，譚納這位大家熟悉的前兩代「Driver」系列主角，依舊扮演臥底警探的角色，在《極道車魂》裡將不惜一切代價要將整個國際竊車集團成員繩之以法。而在電影「不可能的任務」(Mission：Impossible) 系列擔任主要配角的文雷姆斯，其他作品還包括了「黑道追緝令」(Pulp fiction) 和「空中監獄」(Con Air)，在遊戲裡替主角譚納那位頑固的伙伴托比斯瓊斯 (Tobias Jones) 獻聲。性格男星米基洛克，電影作品有近期的「英雄不回頭」(Once Upon a Time in Mexico) 和成名作「愛你九週半」(9 1/2 Weeks) 等，不用說在遊戲裡擔任的一定是邪惡國際犯罪集團的首腦傑利可 (Jericho) 的配音。蜜雪兒羅德里蓋茲，這位好萊塢近期崛起的動作女星，較知名的電影演出有「S.W.A.T.反恐特警組」和「玩命關頭」(The Fast And The Furious)，在遊戲裡的角色是邁阿密汽車竊盜組織的性感頭頭卡莉塔 (Calita)。


請到好萊塢明星來為遊戲配音



遊戲公司Reflection Interactive之前製作出的《Driver》和《Driver2》，在全世界已賣出超過1200萬套之多，如今即將在2004年6月推出此系列作品的第3代，並將遊戲名稱定為《極道車魂》(DRIV3R)，這次最大的特色就是邀請了好萊塢明星來為遊戲進行配音，目前決定採取跨平台的發行策略，預定在PC、PS2以及Xbox上推出遊戲，本來也有打算發行GC版本，不過最後因故取消了。

打擊犯罪、伸張正義

強調開車追撞、打擊犯罪的《Driver》系列是遊戲史上最成功、最賣座的知名品牌系列之一，《極道車魂》裡大量動作取向的飛車冒險，將會忠實傳承前兩代經過市場實證的獨特風格，再加入有如電影一般的遊戲模式，街頭犯罪對打，創新的圖形表現，和三個龐大的開放式城市環境：包括佛羅里達州邁阿密、法國尼斯、以及土耳其伊斯坦堡。好萊塢格局的製作，以及扣人心弦的故事發展，《極道車魂》讓玩者們再度地扮演臥底警探譚納，加上伴隨身旁的伙伴托比斯，必須想辦法滲透進去一個全球性的竊車犯罪組織，這個任務會包括許許多多高速激烈的汽車追撞，和猛烈危險的火力互掃，不管是追逐匪徒、追蹤目擊者、偷車，或是隨時隨地大量消耗身上的彈匣數量，目的都是要將歹徒繩之以法，伸張正義。

Atari行銷經理的推薦



『《極道車魂》重現了好萊塢賣座動作電影的刺激，並結合了動作冒險遊戲中讓人腎上腺素飆漲的高速衝撞、各種邪惡霸道的犯罪份子與國際犯罪組織、以及讓人來不及擦汗的急速快車飛馳。』Atari洛杉磯分部的行銷經理史帝夫艾利森這麼說的，『遊戲中加入了幾位好萊塢頂級明星的演出才華，會使得《極道車魂》更具吸引力，並且更加帶有互動式電影的效果。我們Atari公司在業界本就是以善於整合遊戲產業界和好萊塢的資源而為人所知，《極道車魂》將再次把標準提升到玩者們所期待的，也就是互動式娛樂的新層面。』




▲遊戲中有許多精采的飛車追逐

歡樂坦克大亂鬥



預定推出日2004 3月

＊研究製造所：bravetree　＊遊戲類型：3D坦克射擊　＊販賣流通所：淇倫互動　＊科技需求：PII-400、64MB



這是一款復古風格的3D坦克遊戲，要讓玩家以輕鬆愉快的心情來進行一場瘋狂混亂的坦克大決戰！故事的背景如下，外星人偷走了人類的大腦，並將它放在坦克車裡，用來控制坦克的動作，玩家計畫要逃出外星人的控制，你必須要打敗任何阻止你的人，好解救其他人類。你可以操控的坦克有三種可以選擇，選好最適合自己的坦克，準備把人類從外星人手中救出吧！

個人團戰爭奪　任君挑選

《歡樂坦克大亂鬥》總計有三種模式可以選擇，單人模式、團體對抗模式、爭奪模式，每種模式都讓你有不同的遊戲樂趣。

單人模式 SOLO PLAY

你發現自己只剩下腦，而且被困在坦克裡，而且只是衆多被外星人所控制的坦克之一，不過你卻突然不受外星人的腦波控制，有了自己的意志，你決心要解救其他被控制的人類打敗外星人，你必須要孤軍奮戰擊退其他仍被外星人控制的坦克同志，最終的目標就是打敗頭目，解放其他夥伴然後繼續前往其他世界戰鬥。

爭奪賽模式 SCRUM

你要和其他的參賽者互相爭奪「球」，當你在崎嶇的場地奪到球後，你要盡一切力量狂飆到目的地，還要小心敵人的阻礙攻擊，在模式規定的時間內奪取的球數量最多就是這回合的優勝者。



哇！球差點就「車到擒來」了啦！



哈！坦克可不止限於在地上行駛喲~

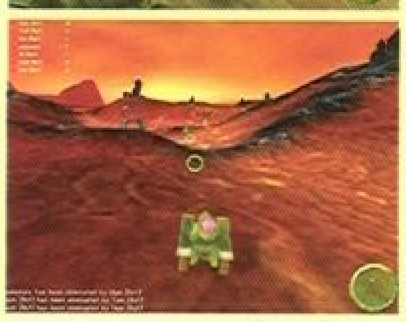
團體對抗模式 QUICK PLAY

此模式裡，可與各地玩家進行一場對抗賽，在場地上會有許多可以增強威力的威力球能讓你發射的砲彈威力升級，也有一些特殊圓形符號能讓你藉由跳躍、加速移動來躲避敵人的攻擊，拱門形狀的設備就是可以讓你補充彈藥的特殊地點，在這個模式中，打敗一定數量的敵人，就能取得勝利，快來和各地的玩家進行一場刺激的坦克大戰吧！！

利弊相異的三種坦克等你駕馭

外星人將人類的大腦奪取後，依據每個大腦的不同分別安置在以下三種坦克內：







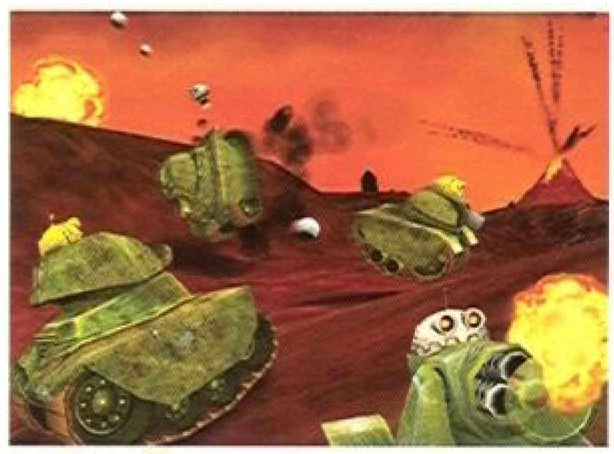
《輕型坦克》：速度快，起跑的加速也快人一等，能快速的躲避敵人的攻擊，不過操控性不佳瞄準不易，同時裝甲最薄弱，無法承受太多次的敵人攻擊。

《中型坦克》：加速、速度、操控性、裝甲等屬性全部中等，是最適合新手使用的一款坦克。

《重型坦克》：加速不易，同時速度極慢，但是重型坦克擁有絕佳的操控性及火力，只要被重型坦克擊中，沒幾發你的坦克就會無法動彈，而且它擁有最強的裝甲防護，彌補了速度不快的缺點。

所有的坦克都可以使用能力提升球來增加自己的威力，此外地圖上還會有跳躍、加速等裝置，只要坦克經過這些特殊裝置就可以加速或是進行大跳越來躲避敵人的攻擊唷。

激烈砲擊中帶有詼諧意味



遊戲本身的設計風格就充滿了卡通意味，畫風造型的感覺類似美國星期六早上的電視卡通一般，而地圖背景的設定也和坦克本體相互輝映，也是強烈的卡通造景，玩家所操縱的坦克是由被外星人強迫改造的人類來操縱的，因此畫面上的坦克頂端會有一個類似防護的玻璃罩罩住大腦，當坦克被敵人攻擊的時候會冒出陣陣黑煙，若是繼續被攻擊，大腦部分就會彈上天空，坦克也跟著被炸上天，按下SPACE鍵後可以繼續進行遊戲。遊戲的配樂和音效也和整體的風格相搭配，逗趣的音效以及卡通感濃厚的背景音樂，讓一款陽剛的坦克對戰遊戲變的搞笑可愛。

荒野大西部

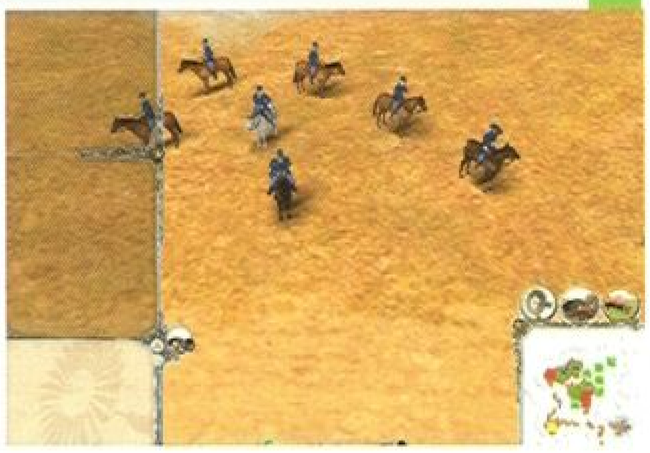


預定推出日2004 4月

＊研究製造所：JoWooD　＊遊戲類型：模擬經營　＊販賣流通所：聯翔數位　＊科技需求：P3-600、128MB

展現西部原野生活

湛藍的晴空偶爾飄過幾朵浮雲，乾燥的空氣中有著草的芳香，一望無際的的大草原，成群牛隻漫步於上，遠遠的，牛仔穿著帥氣的服裝，帶著鮮豔顏色的領巾和大帽子，一手搖晃著繩子，一手扶著馬背，展現精湛的騎術，一邊賣力的驅趕著牛群，一邊還提高警覺照顧著牛群的安全。草原上，隨時可能會有野獸或蠻橫的偷馬賊出現，準備好軍火，隨時做好面對挑戰的心理是一定要的，強悍，是生活在這種環境的必要條件。而經過一天賣力的工作後，小鎮上的酒吧就是最佳的消磨空間，具體而微的小鎮滿足了所有居住在草原的居民們的需求…。





生長在海島又多山地形的國民們，對於粗曠的牛仔、酒吧中英雄救美、掏槍決鬥等的情景，一般也只能在電視影集或電影情節中見到。而現在《荒野大西部FAR WEST》即將可以滿足玩家們對牛仔和西部草原生活的想像，讓玩家能夠親身體驗如何在豪放的大草原中求生存、贏得戰鬥，並且經營農場、管理牛隻，成為出色的草原霸主哦！

充分展現粗曠草原生活的3D場景

《荒野大西部FAR WEST》是以美國西部大草原為其背景，採取全3D視角場景，展現出壯闊的草原風情。

一望無際的大草原，牛仔趕牛隻經過時會揚起陣陣塵土，不同功用的馬車忙碌的穿梭期間，運送著補給品或幫牛隻烙印，玩家可隨時運用拉遠拉近的角度來觀察地圖上發生的任何狀況。



主要的建物分為三種

1.農場：這是玩家及對手最主要的根據地，所有在西部大草原中需要的傢伙在農場中一應俱全，只需要補充或擴張，分為主要住宅、畜欄、牛仔工棚、馬車棚、倉庫等，各有各的重要功能。

2.城鎮：這是西部草原中重要的集散和補給站，供應居民們娛樂、醫療、交易、法治的需求，主要分為驛站、必需品倉庫、馬車馬廄、家畜販賣、醫療、州長辦公室、教堂、銀行等，具體而微，為居民提供一切所需。

3.牧場：這是展現玩家實力的主要舞台，除了可以買下作為牛隻放牧的領地以外，還可以以武力奪取對手的牛隻或領域，這就得視如何培養手下的牛仔實力而定了。

具有挑戰性的劇情任務



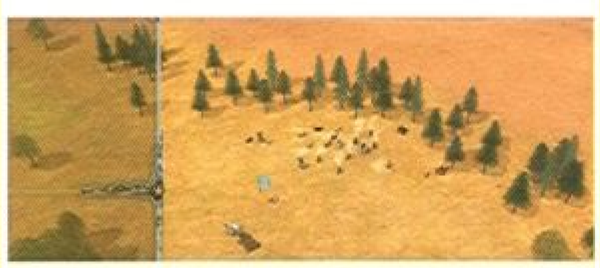
《荒野大西部FAR WEST》可以單人遊戲或最多四人連線，單人遊戲時可以用以下兩種模式進行：

1.教學任務：藉由循序漸進的方法，任務由簡單到困難，用有趣的方式引導玩家漸進式的學會遊戲中的訣竅與玩法，每種任務都會展現不同的地圖風景，具有期待感。

2.單人遊戲：有四項具有挑戰性的任務供玩家選擇遊戲，每項任務依所要達成的目標不同，而有不一樣的思考玩法，而其中的突發事件也全是採隨機式的，所以就算多玩幾遍，也仍然具有新鮮感。

經營與策略並重的遊戲模式

在《荒野大西部FAR WEST》，玩家扮演的是農場主人的角色，負責決定所有有關大草原上生活及勢力擴張的任何事情，從牛仔、獵狼人、工作人員的雇用、獎賞、訓練，牛隻買賣、放牧，物資採買運送，官僚勢力的賄賂收買…，到所有草原生活中的任何突發狀況都得要負責指示處理，玩家不只要經營好農場使其壯大，並加入各種投資事業中，還得要思考完整策略應對對手的競爭或攻擊。



西伯利亞



預定推出日2004 2月

＊研究製造所：Microids　＊遊戲類型：冒險　＊販賣流通所：聯翔數位　＊科技需求：PII 500Mhs、64MB RAM



現在線上遊戲大流行，相對來說冒險遊戲就已經沒落了，甚至有「冒險遊戲已死」之評論，不過Microids公司依然不放棄冒險遊戲這塊領域，在2002年推出了《西伯利亞》（Syberia）這款冒險遊戲，在當時曾獲得了最高上線和出版印刷及其它數也數不清的冒險遊戲類型的獎項。國內喜愛冒險遊戲的玩家礙於英文苦手，一直期待有中文版的面世，如今聯翔數位終於將這個國外廣受好評的冒險遊戲改成中文版，預定在2004年2月發售。

踏上尋人的奇妙旅程



故事是在敘述一個發現和理解的旅程，來自過去時期的靈感…，Kate Walker，是紐約的一個年輕而富有才氣的律師，她來到了歐洲商談購買一個著名的機器人玩具工廠，沒想到這個看似簡單的任務卻將她的未來完全陷入了一種顛倒混亂的境界…工廠的主人－Anna Voralberg，恰恰剛去世。她的繼承人是Anna的兄弟－Hans，他是一個天才的發明家，但是已經失蹤了數十年，他是在阿爾卑斯山和西伯利亞之間的某個地方迷失的，Kate為了達成交易必須找到這個高深莫測的男人。但是在她的從西部到東部的旅行中，她將會逐漸的發現並理解：是什麼造成Hans離開他的家庭並且永遠不歸，並且發現了整個隱藏在現實背後的悲劇。

宛如動畫般的遊戲畫面



這是一個到處充滿驚奇的冒險遊戲，高雅、優美、充滿魅力的畫面並且有著完整管弦樂編曲的音樂，在遊戲的進行中，玩家必須要操作Kate Walker去調查關於機器人玩具工廠的事件，Kate Walker必需要到處與人談話，以取得各種的線索。Kate也必需要收集各種的道具來完成任務。另一方面，在一些看起來並不明顯的地方，也有可能會觸發一些不同的任務或劇情。在遊戲一開始的時候，會先看到一段“超華麗”的開場動畫，先交代一下簡單的前奏，單是這一段動畫就會讓玩家覺得物有所值了。而進入遊戲之後，玩家會發現原來遊戲內的場景與剛剛的動畫一樣的仔細及華麗，玩家在玩的時候感覺上就像是在看影片一樣。而當Kate觸發一些劇情事件的時候，也是會以動畫方式來表現，十分的吸引人。而在操作方面也非常的簡單，完全只要使用滑鼠就可以完全搞定了。

五大遊戲特色

一個藝術3D圖形的冒險類型遊戲

遊戲的每個環境都有深層和高質量細節的圖形描繪。Prerender的背景跟即時Render的角色配合的天衣無縫。再加上數量眾多的串場動畫，玩家必定會被這樣的視覺效果深深的吸引的。

獨特的周圍環境氣氛

追蹤著Hans的足跡，Kate將發現一個夢幻的機器人世界並且在這個神秘的環境中會碰見許多不可思議的人物，環境的整體感覺來自華麗的過去歐洲歷史全盛時期。

引人入勝的豐富情節

透過第三人稱的遊戲視角，玩家被引入了一個接一個合乎邏輯的問題，而該問題的解決與複雜綜合的故事情節混在一起，這種層層深入的冒險經歷讓玩家完全沈浸在這華麗又悽美的故事情節裡！

Kate的性格演化

從故事一開始的一個物質主義的完美主義者開始，Kate逐步瞭解自己內心深層其實是一個充滿幻想浪漫的冒險家……她將把過去的生活完全放棄並開始一個嶄新的並充滿驚喜的生活！



完全中文化的遊戲內容

透過台灣代理商不斷的努力，原廠終於願意釋出文件讓代理商改版，相信沒有語言的隔閡，台灣的玩家一定會更融入這個遊戲，再也不需要因為語言的障礙與這套這麼棒的遊戲失之交臂了。《西伯利亞》預定採用跟《魔幻世紀》一樣的隨選遊戲平台（Game On Demand）「MyGames」，其網址為http://www.mygames.com.tw/，有興趣的玩家可以上網查詢。

絕色天蠶變

沙灘美女篇



預定推出日2004 3月

＊研究製造所：京群超媒體　＊販賣流通所：京群超媒體　＊遊戲類型：益智　＊科技需求：PII-233、64MB

令人心動的故事緣起

位在太平洋中心有一個世外桃源般的小島，只有貴族或富豪才有資格上來度假！這座島嶼充滿原始生態但卻擁有六星級的飯店及設施，稱之為地球上僅存的人間天堂當之無愧。島上市中心有一個城市蜜桃鎮，鎮中有無數美女，因此除了有許多外地的追求者外，當然免不了會引起採花大盜的覬覦。一個在警界惡名昭彰的採花賊。他是喜歡利用法術設計陷阱抓住女孩，然後占為己有。英勇的玩家，趕緊部署一切，準備要對抗採花賊。至於能不能順利解除法術的陷阱，拯救美女，獲得青睞。這就看玩家們的智慧與技巧了……



豔陽高照配上美女令人心曠神怡！



坊間十分流行的天蠶變遊戲，一直是許多人閒暇之餘的選擇。而這一款結合此類型遊戲玩法與 3D 造型美女的絕色天蠶變，又為這個傳統類型遊戲創造了一種全新的玩法。沙灘、美女、天蠶變，光是想想都令小尼心動不已啊！

簡單易上手的視覺饗宴

「絕色天蠶變」的玩法十分的簡單，玩家只要在指定的時間之內，操作遊戲中的角色，依照原圖上的切割線，進行打釘拉線將欲消去之範圍圈起來即可消去，全部消去後，你就獲得勝利了！遊戲規則雖然簡單，但是玩起來可就充滿挑戰和難度囉！尤其是鋼牙、河豚和蝙蝠等怪物，都會趁著你在奪陣時向你採取攻擊，所以抓住時間和了解怪物動向是非常重要的。遊戲當中加入許多可以玩家你一臂之力的道具，有加速藥丸、神奇時鐘、隱形披風、X 軸 Y 軸消去、威力炸彈等等，善加利用更可以加速過關的機會。當上手後，你可以選擇圈選大面積去快進行消除，將可大舉獲得高分。當玩家進行遊戲時，透過三百六十度的遊戲鏡頭，美麗的風景及清涼美眉都將完全印入你的眼簾，玩遊戲時可別因此分心喔！



性感女主角登場



妮妮

年齡：18　身高：165　體重：45
三圍：34D.24.32　星座：處女座

蜜桃鎮的妙齡少女，他是一位學生妹，可愛活潑相當的惹人喜愛。不但如此，少女般的羞澀，情竇初開、含苞待放，還有著曼妙的身材，一副惹人憐愛模樣，如此完美的條件，讓人看了無不怦然心動。



嬌嬌

年齡：24　身高：178　體重：56
三圍：35D.25.34　星座：牡羊座

他是來自知名航空公司的空姐，對於穿著品味要求甚高，就連度假時所穿的泳裝也都是出自於名師設計，一身火辣的裝扮與身材，並有著一頭金髮，吸引海邊所有人的目光，也因此成為壞人歹念的對象。



萱萱

年齡：23　身高：173　體重：50
三圍：35C.24.33　星座：巨蟹座

是一位剛進教職界的老師，美麗大方、充滿愛心，在蜜桃鎮中負責教導中學生。充滿書香氣息，但難掩其勾魂誘惑的雙眼，待人和善又親切，學生紛紛折服於萱萱的石榴裙下，而且當地每一位居民都也很喜愛這位女老師。

生存Online



預定推出日：已推出

＊研究製造所：HANEOL SOFT　＊遊戲類型：線上動作射擊　＊販賣流通所：瑪亞線上　＊科技需求：Pentium III 733 Mhz、128MB RAM



由韓國HANEOLSOFT公司所開發的《生存Online》，是一款結合了不少RPG要素的FPS（第一人稱射擊）網路遊戲，目前《生存Online》已經開放了新地圖－中正紀念堂和總統府，讓台灣玩家更有參與感，以現在上線的情況來看，許多喜愛動作射擊遊戲的玩家都很捧場，軍團的成立也為遊戲帶來更有戰爭感受的氣氛，讓我們來看看個屬性點對角色有何影響。

享受「生存」的廝殺快感

遊戲是以第三次世界大戰為背景，為了搶奪世界上的資源所有權，世界各國紛紛成立各自的陣營聯盟，展開一場能源爭奪戰。由於是是現代軍事戰爭為背景，因此各種現代的戰爭武器都相當考究，將近300多個實際軍事裝備將會出現在遊戲中讓玩家使用。此外，各種裝甲車、坦克、直升機等大型戰爭軍械也會紛紛登場，讓玩家體驗戰場殺敵的刺激快感。遊戲中一組帳號可以在每個伺服器各創三個角色，要創造新角色，請點選「CREATE」按鈕。創造新角色選項：

1. NAME：輸入想要的角色名稱
2. UNION SELECT：選擇陣營（點圖案兩旁的小箭頭），共有三個陣營可以選擇
3. GENDER：決定性別
4. HAIR FACE：選擇角色造型外觀



▶玩家一個帳號可以創造3個角色



角色屬性解說

區分	說明	內容	備註
Level	等級	影響生命力點數、stamina點數	每升1級時，便可得到3個點數
Str	力量	影響生命力點數、stamina點數，影響角色持有重量限制	生命力=70+(Str X 3)+Level(女生角色=適用生命力的95%)
Int	智能	影響各種智能型道具使用限制、道具升級用tockit使用限制、各種技能習得限制	根據升級程度，可提升道具的性能
Dex	敏捷	影響角色移動速度、槍器類瞄準速度、動作相關速度	
Cha	魅力	影響軍團創立限制、階級上升條件	

新增『醫療系統』、『偵測系統』

由於背負與其他線上遊戲類型不同的壓力，《生存Online》吸引的是特有的喜愛FPS（第一人稱射擊）遊戲的玩家，而這一類遊戲的玩家是否會喜歡這款類《CS》或是《三角洲部隊》系列的遊戲，更是台灣代理商一大挑戰。目前尚在內測的《生存Online》同時上線人數最高15000人，並且兩個伺服器中的軍團數量高達1500個軍團，可見玩家十分喜愛在遊戲中集群結黨，一起練功提昇自己的裝備和等級。但還是許多玩家在問，到底新的資料何時還會在釋出呢？根據目前韓方的規劃，預計將會是出兩大功能，一個是『醫療系統』，另一個則是『偵測系統』。



醫療系統

顧名思義，玩家將可學習到醫療技能，醫治自己的隊友或自己。已得知此功能釋出將類似一般奇幻題材線上遊戲中的祭司一般，當隊友們組隊時可以醫治隊友，並提昇自己的技能值：學會這種技能的玩家角色，就像是影集「諾曼地大登陸」中那個勇敢的醫護官，東奔西跑，不畏砲彈轟炸地緊急醫治隊友。

◎ 階級別魅力需求值	◎ 軍團募集人數（人）
5：一般士兵	少尉：10
10：副軍官	中尉：15
15：尉官、領官	上尉：20
20：將官	少校：25
	中校：30
	上校以上：35

偵測系統

預計推出類似紅外線探測器功能的系統。玩家可能可以運用類似紅外線探測器或是熱能感測器，來探測方圓幾里之內，被遮蔽物阻擋的敵人所在位置，如此將提高玩家的防衛力，也可以免於敵人從後方進攻的機會，讓玩家不會動不動就掛點，更能有效提高經驗值。以上兩種功能是目前韓方釋出訊息，但實際上的研發計劃與成品都還是高度機密，也因此讓台灣代理商與玩家們都十分期待，希望新的功能能為遊戲帶來更多刺激，至於釋出時間，要等到韓方內測，並且功能完全之後才願意釋出，因此玩家還得等一等。

蕩神誌

預定推出日2004 3月

＊研究製造所：戲魔師互動科技　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊科技需求：P3-500、128MB

武器及魔法的總結介紹

依角色武器技能的高低所施展的攻擊技能，當玩家使用該種武器爐火純青後，武器技能等級會隨之越高，能施展的連續技就會從原先的三連擊晉升到四連擊，最高可達五連擊，特效與攻擊範圍亦不同，戰鬥時連續施展的威力，足以讓你大呼過癮。

玩家修練到一定等級，即會有必殺大絕招產生，既為戰士版的魔法系統。當你的角色在習得一定程度的武器技能時，你將會學會該種武器類別的絕招。如果你的法力充裕，在戰鬥畫面快捷列左方的人肖像上就會顯現該種絕招的按鈕。

但不同的是，必殺技與魔法相比，在使用上有較多限制，而如果你學會了不只一種絕技，則可以在遊戲選單中的魔法與技能攔位指定你想施展的絕招，來改變在戰鬥畫面中出現的絕學種類。

法術總共右分為六大項法術，金、木、水、火、土、死（靈），每當人物使用該屬性之法術時，其技能點數就會慢慢的提昇，當達到一定的法術技能值後，將會開放下一個法術技能，每個法術技能皆有七種升級。所有的夥伴所擁有的法術技能項目是固定的，依照內定職業的不同，而有所差異，如果是戰士型，所能學習的法術就非常有限，並且技能也不容易修煉，反之，法師型則可擁有兩種以上的法術技能項目，而且技能也升的較戰士迅速。而主角將是全能型，而主角則透過劇情逐步學會不同屬性之法術。



▲五大項武器，單劍、雙劍、重劍、長兵及弓箭



雖然最近國民們不斷用E-MAIL或來電詢問遊戲相關問題，但小藍還是要對愛好《蕩神誌》的國民們說明一下，那就是《蕩神誌》並非是ON-LINE GAME（奇怪～小藍不是在遊戲類型上標的很清楚了嗎？^^!!），因為有許多國民去要求測試帳號與尋找登錄網址，而讓遊戲工坊真的有點不知所措，所以小藍在這裡再做一次澄清哦。^^!!

召喚已伏誅之大魔王

只要玩家學習到一定的魔法技能後，便可學習到該系可召喚法術，而再當玩家拿到封神榜之後，遊戲將會紀錄每次所殺的封神榜魔王，並紀錄著這些魔王的事蹟，當然他並不只是好看而已，因為只要當玩家拿到『招妖幡』後，就可以用『封神榜』召喚裡面的魔王們協助戰鬥，而只要施展出來，既可成為協助作戰的利器，直到時間結束或召喚獸被擊斃為止。但記住，越強的魔王召喚時所耗損的MP越多，並且恢復的時間也越長，魔王本身並不受控制，時間一到就自動消失了。





▶五行怪物召喚術

屬性加成與特殊效果



▲針對作業平台一一測試

在屬性加成的一定時間上，也可能變成玩家克敵制勝的重要關鍵，例如在一定時間能提升防禦力或敏捷度…等等，這些等特點都是法寶類無可取代的功能。

而遊戲中的特殊的法術道具，威力強大，可以施展如定身、混亂、或提升作戰能力…等等，所以除了消耗MP外，還有時間限制，每次施展後必須隔一段時間才能再次使用，而如使用在特定人物下可發揮強大的效果，並多為持續性或範圍性法術，且不限本人使用。

定身：會令敵人再一定的時間能無法移動與攻擊，可以盡情的廝殺被定身的敵人。

混亂：中了混亂術的敵人，將會不分敵我，瘋狂砍殺週遭的人，直到法術被解除。

媚惑：受媚惑的人將會將自己人當做敵人，也就是蠱惑對方為己效命，直到法術被解除。

昏迷：使敵人在一定時間內失去攻擊能力，昏昏沉沉的四處走動，但仍有防衛能力。

Spell Force：The Order Of Dawn

魔幻世紀：曙光騎士團

預定推出日2004 3月

＊研究製造所：Phenomic　＊遊戲類型：即時戰略　＊販賣流通所：聯翔數位　＊科技需求：PIII-800、256MB



本來預定要在1月推出完全中文化的《魔幻世紀》的聯翔數位，很不幸地因為趕製不及而延期了，畢竟因為整個遊戲的文字直逼50萬字，所以在聯翔數位秉持著“給玩家最好的遊戲”的心態下，我們就在等個幾天吧，相信這套在國外廣受好評的產品在完全中文化之後在國內應該會有更好的成績才對。

《魔幻世紀》故事大綱

世界陷入混亂的對抗



▲聯翔正努力將《魔幻世紀》中文化

在很久很久以前，各種族之間的糾紛不斷，又有從另一個世界來的威脅，使得整個世界都處於一片混亂狼藉之中。就在這個時候，忽然出現了一群法力強大的魔法師一起努力的把整個世界混亂的狀況平息，並在不久之後成功地把和平重新帶來這個世界。這十三個魔法師組成的共進會不單只想把和平帶來這個世界。他們也妄想著要把整個世界所有的力量集中到他們其中一個魔法師的身上：這將會是一個500年的計劃。這本來的確是需要這麼長時間的等待，直到一個黑暗的流浪者的出現，他答應將會給了這十三個法師其中的一個這極大的力量－「一個能控制所有的力量」。知道了這件事情之後，對力量的渴望正慢慢的在這群魔法師中散佈開來，每一個法師都希望被選上，每一個都想成為這完全力量的擁有者。於是在選擇力量擁有者的儀式展開的幾年前。這十三個法師共進會中發生了一連串驚天動地的戰爭。他們竟然把所有的種族都捲入其中。這場戰爭一直延燒到了好幾年後，直到那個神秘的黑暗的流浪者再次出現。

“永恆之火”碎裂



現在，這十三個魔法師之中將會有一個被黑暗的流浪者選上，成為這個絕對力量的所有人。但是，一個不為人知的陰謀卻也在同時慢慢的展開來，一個來自黑暗的陰謀。這些魔法師為了能被選中，他們各自展開了自己神秘的儀式，以增加自己被選上的機會，及削弱其他法師的力量。但是他們萬萬沒想到，因為他們這麼做。本來是正在照亮整個大地及生物的“永恆之火”。竟然因為受不了這些魔法師所各自使用的儀式。竟然忽然間被震碎了。“永恆之火”被突然的震碎也把整個世界從原本完整的大陸震成了碎片。這些碎片被分別震盪到了不同的地方。只有剩下某些魔法石及傳送點來連結它們彼此。

“曙光騎士團”的成立

洛汗，這十三個法師之中的一個，他開始把剩餘下來的資源拼湊。他走訪了不同的區塊並開始尋找願意跟隨他的人。他稱這些跟隨他的人為“曙光騎士團”。他們嘗試著把破碎的大地重新拼湊在一起。讓這個世界回到本來的樣子。這件事情發生後的第八年，洛汗正式開始準備要改變整個世界的命運。他喚醒了符石的力量，他召喚出來了一個屬於符石的勇士，他把所有的希望都賭在這個人的身上。但是，沒有任何一個人知道洛汗的心裡到底真正的在準備什麼？



▲有裝備欄讓玩家裝備武防



▲也有商人可以交易

利用前傳劇情來上手遊戲

在遊戲開始的時候，玩家會先需要經過一個故事的前傳，玩家會在這裡操作一個名為泰希拉的角色，玩家會在這裡學會遊戲中所有需要知道的操作方式，並在遊戲進行中瞭解在正式章節之前所發生的事情。在這個前傳的章節中，玩家也會有機會使用符石的力量來招喚所需要的軍團來協助泰希拉戰鬥。在之後正式的章節裡，玩家更有機會統領所有的六個種族。一起進行遊戲，有趣的是雖然玩家所扮演的是統治者的角色，但是種族與種族間還是會有不合的地方存在，例如玩家如果在同一時間招喚精靈與黑暗精靈。它們兩個種族在遇到敵軍前，可能就先在自己的地盤上先打個你死我活再說了。所以玩家在進行遊戲的時候。務必先搞清楚種族間的關係，才能讓遊戲進行的更順利。



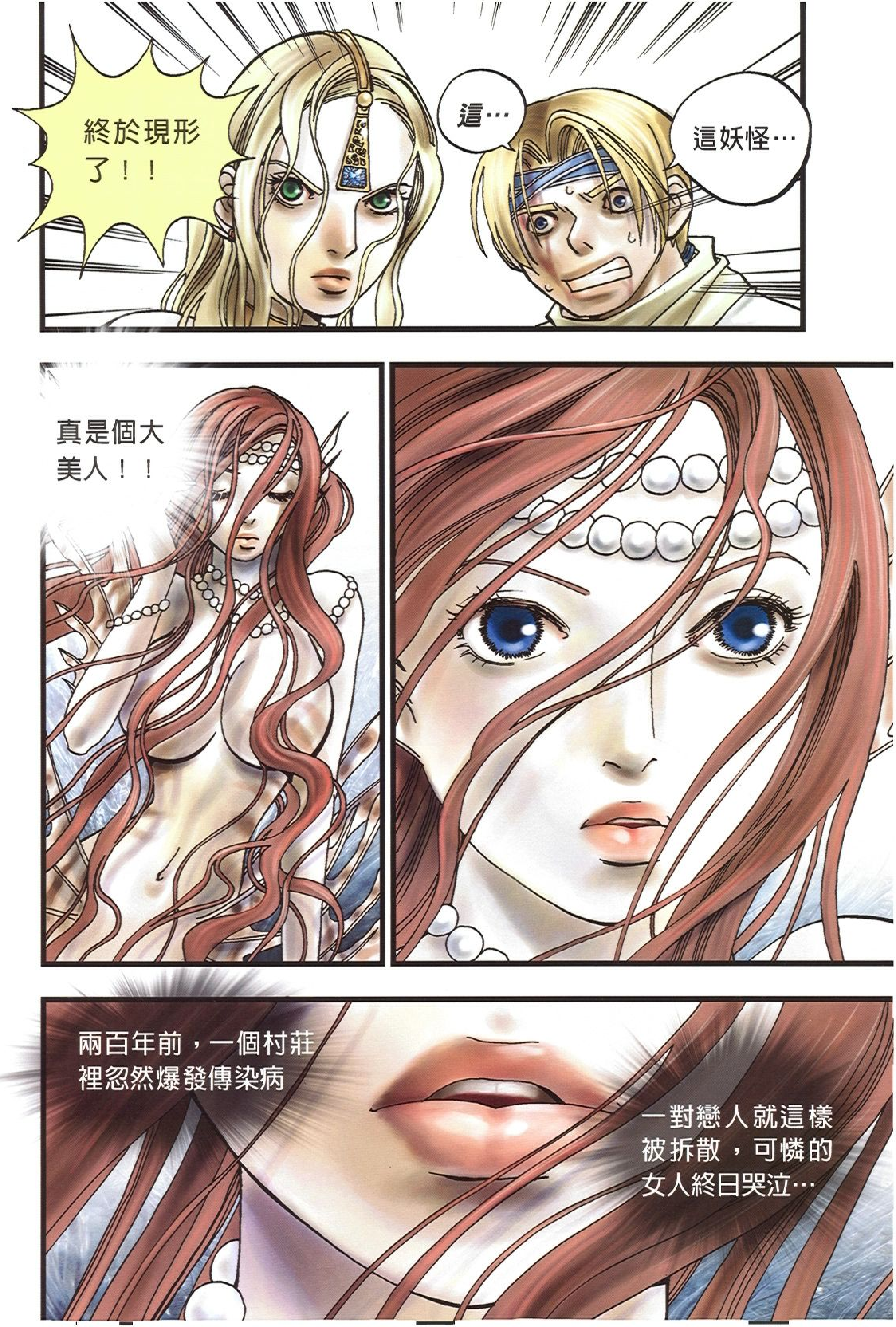
online
戀愛盒子
love.chinesegamer.net
戀愛盒子online 解謎大放送
為了讓各位玩家有機會更進一步地接觸《戀愛盒子online》，中華網龍特地與《軟體世界》雜誌共同舉辦有獎徵答，只要玩家能仔細看過本別冊的內容，答出以下三題的答案，並在明信片依序寫出其答案，再貼上本頁的活動截角，寄至以下單位:
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　軟體世界雜誌　愛情小組　收
只要答對問題的話，就可參加以下的抽獎活動喔！
問題：
1. 戀愛盒子裡所有玩家的房間都在
1.快樂會館 2.樂芙會館
3.泡芙會館
2. 每個玩家都可以擁有幾個小天使
1.1個 2.2個 3.3個
3. SC動腦俱樂部位在莉迪亞市的那棟建築物裡?
1.摩天大樓 2.市政廳
3.團隊大樓
獎項：
《戀愛盒子online》套裝軟體
愛戀音樂包　30份
情話綿綿包　50份
兩情相悅包　100份
《軟體世界》雜誌
半年份　3名
三個月份　10名
一個月份　50名
中獎名單將在中華網龍官網及《軟體世界》雜誌180期中刊登，並在刊登後陸續寄出。之寄回軟體世界編輯部，以作為抽獎用途。
活動截角


蒼之濤
軒轅劍外傳
蒼之濤攻略首賣活動
暨 製作小組簽名會
軒外攻略本首賣活動來就送、買再抽！
限量精緻「軒外櫻花幸運福袋」
商品超低價讓你一次蒐藏，
現場還可以與「軒外製作小組」
近距離面對面簽名活動！
活動日期：
2004年3月6日（六）PM2：00~PM4：00
台北站前NOVA1F門口
2004年3月7日（日）PM2：00~PM4：00
高雄建國路旭耀門市
詳細活動說明，請參考
軒轅劍系列官網說明
（swd.joypark.com.tw）
官方攻略集
售價：299元
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號：02-8226-5677 www.softstar.com.tw
◆ Joypark網址：www.joypark.com.tw
◆ 軒轅劍外傳網址：swd.joypark.com.tw
◆ 24小時客服專線：(02)8226-5655
◆ 24小時客服傳真：(02)8226-3491
◆ 客服電子信箱：service@softstar.com.tw
版權聲明：(c)2004 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



冰風傳奇
決戰伊卡路斯
正式啓動
菲利普淒美的傳說　流傳在冰雪世界中.....
未知的危險中隱藏機械身體的秘密
謎樣的冰雪高原等您的探索
“決戰伊卡路斯”2004 年最大規模改版
全新區域 - 菲利普星球 跨伺服器宇宙空港 NEO A.R.K
全新猛獸 - 魔獄虎王 冰風巨人 獵屍獸 變異守護者
多樣新奇道具
機械身體 E-BODY 裝備
誓血靈符 任務
米歐德叛亂軍團系統
特殊魔法改造
裝飾品轉換系統
數不盡的新功能 新道具
等你來探索!!
thigh protect
客服專線 : (07) 339-4370 www.icarus.com.tw


皇家放映室
請勿吸菸
小心扒手
安德烈斯王國熱映中
月藏大人！上一期有讀者來信，說「安德烈斯」太血腥太恐怖！！
喔!!
喔!!
喔!!
喔!!
嗯～的確....
是挺血腥恐怖的....
不！我想你搞錯了！！
安德烈斯王國
前情提要
深海中魅惑水手們的美人魚現身了！
面對這個美麗且殺不死的妖怪，
沙雷納跟藍斯洛有辦法對付她嗎？
這麼漂亮的人魚背後又有什麼樣的故事呢？
接下來自有揭曉。


終於現形了！！
這…
這妖怪…
真是個大美人！！
兩百年前，一個村莊裡忽然爆發傳染病
一對戀人就這樣被拆散，可憐的女人終日哭泣…

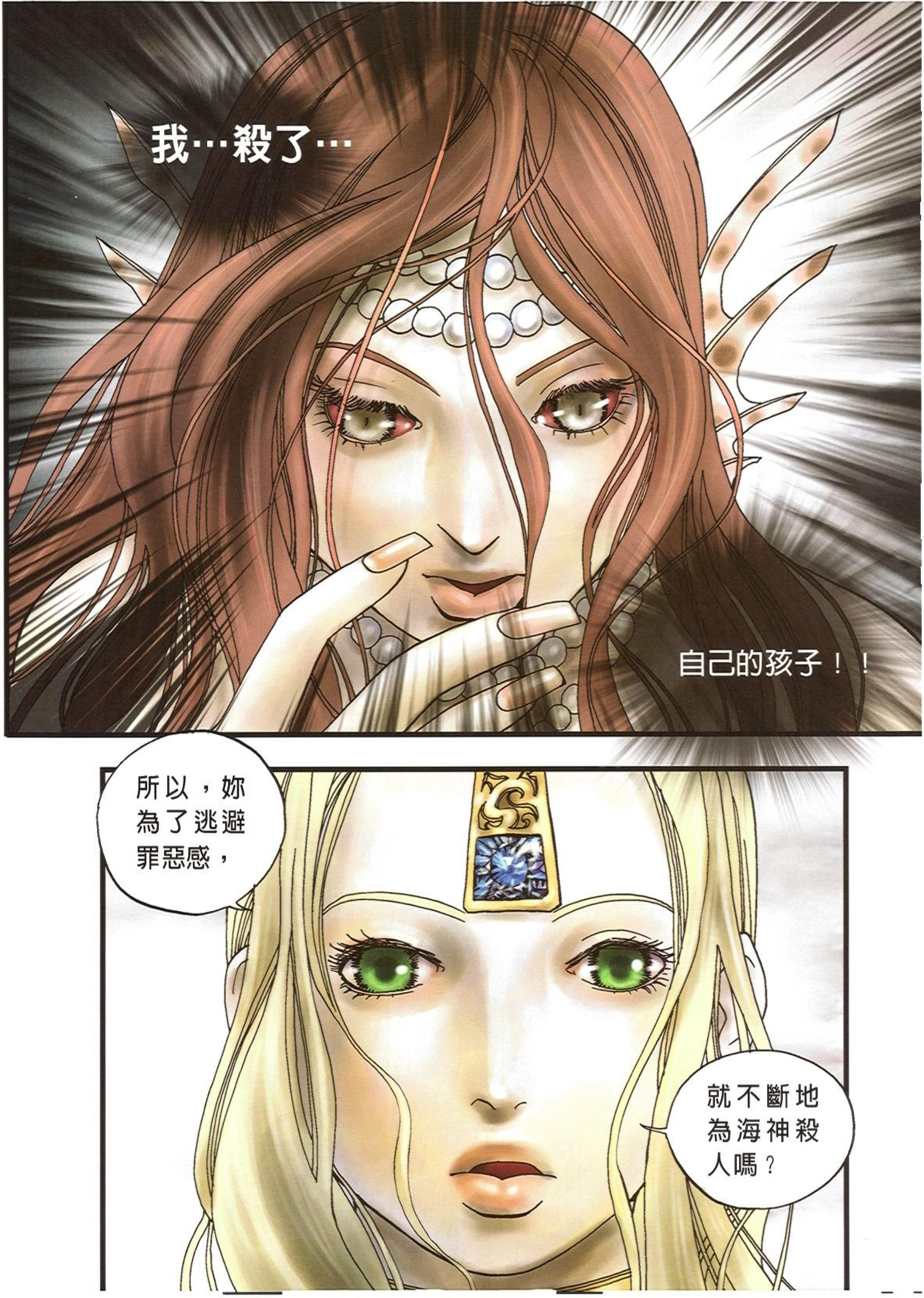


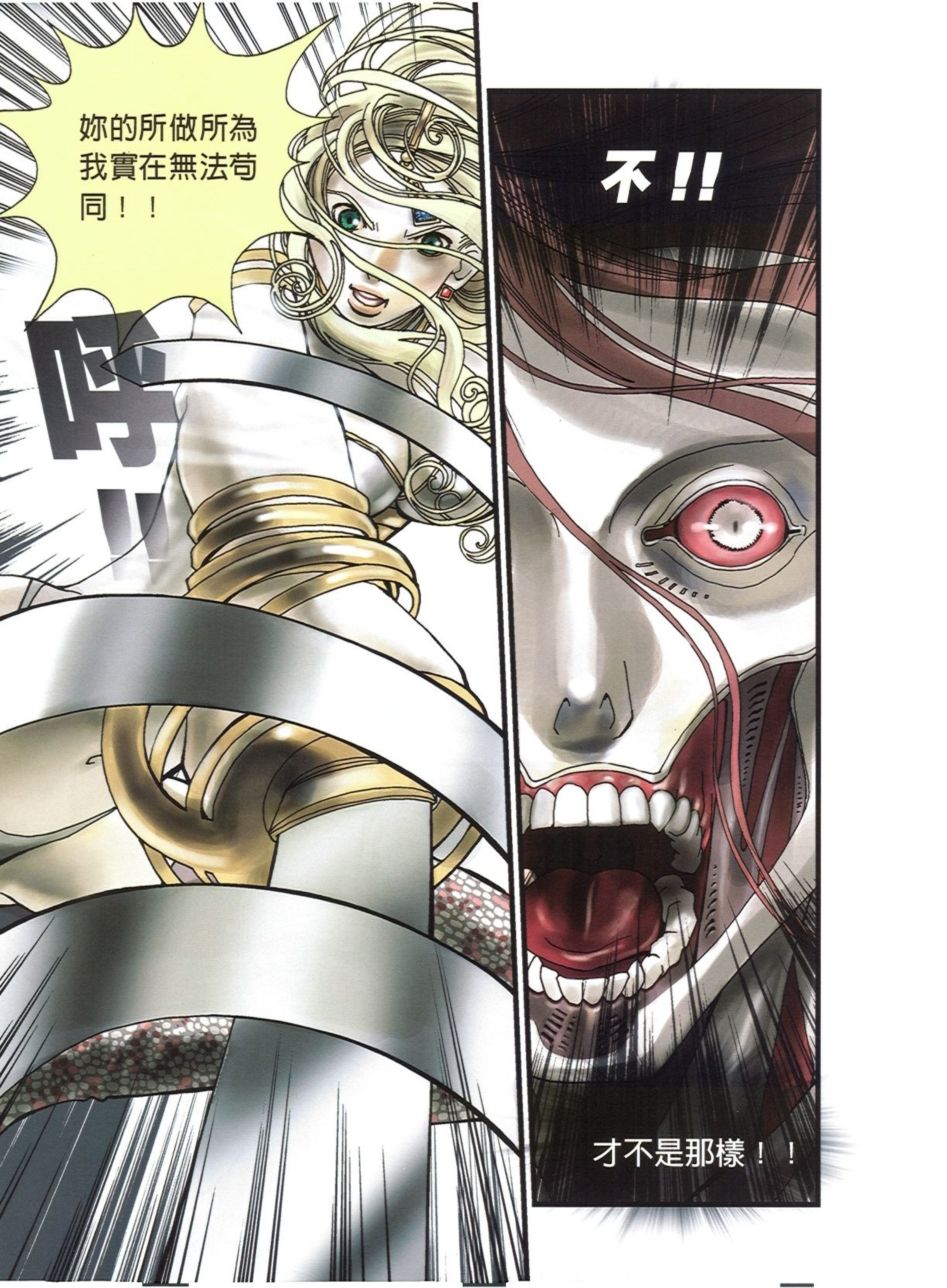
她的丈夫病死了，只剩下她和病危的孩子，
她傷心欲絕！！
唱了最後一首搖籃曲，陪伴她的孩子去到另一個世界…
她的歌聲是那麼地淒涼，
遠處的海神聽到了，向她提出了一個契約，
如果妳願意獻出妳的歌聲，做為我魔法的媒介，
讓那些侵入我的海域的愚蠢水手發狂而死，讓他們的靈魂被禁錮在這片深海…
那麼，我就救活妳的孩子！！

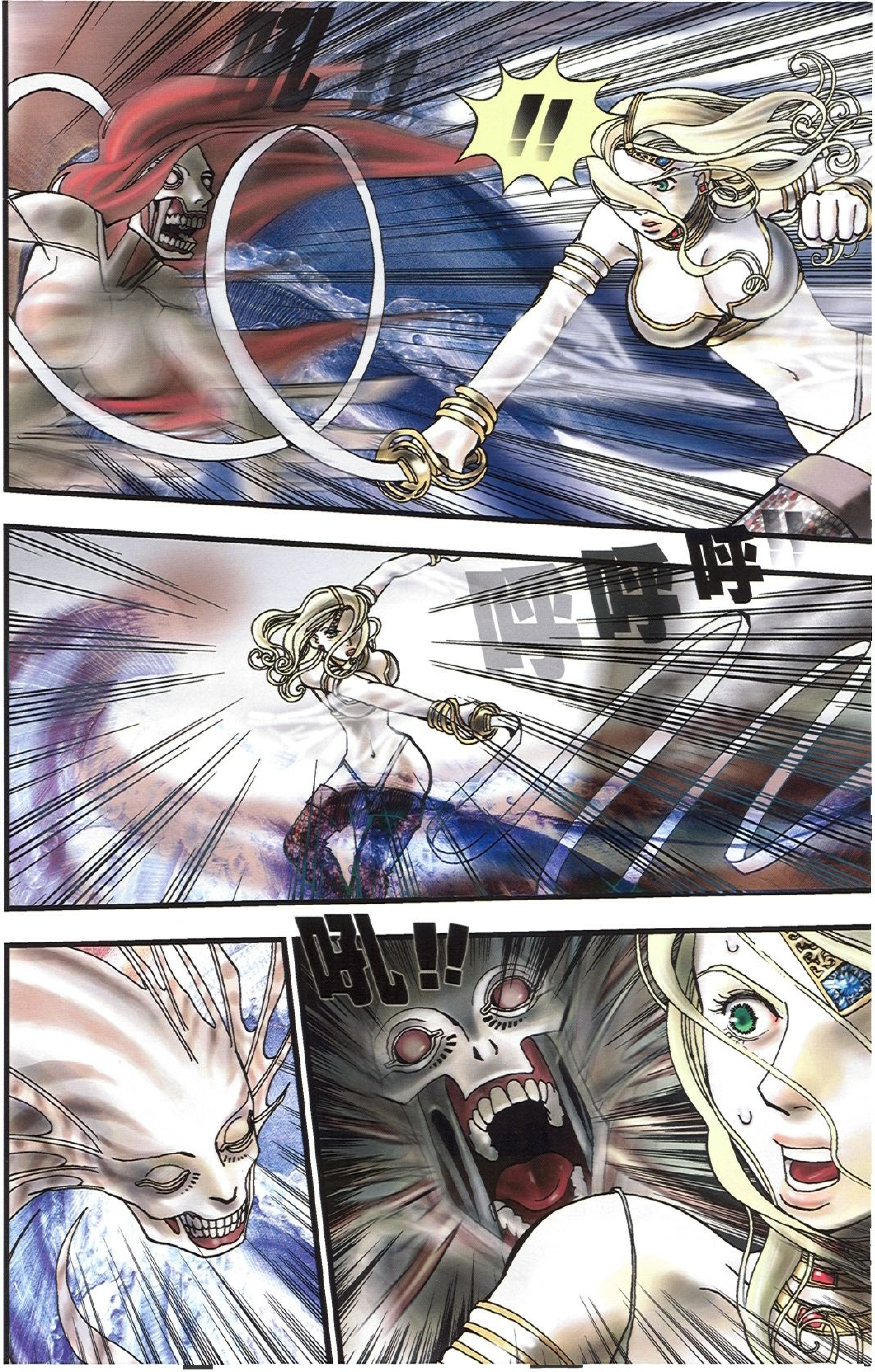


女人答應了！她留下孩子，每天在海底唱歌，
那些聽到她歌聲的人們，一個接一個地沉入這深海裡。
直到有一天…
媽媽，
我來救妳了！！

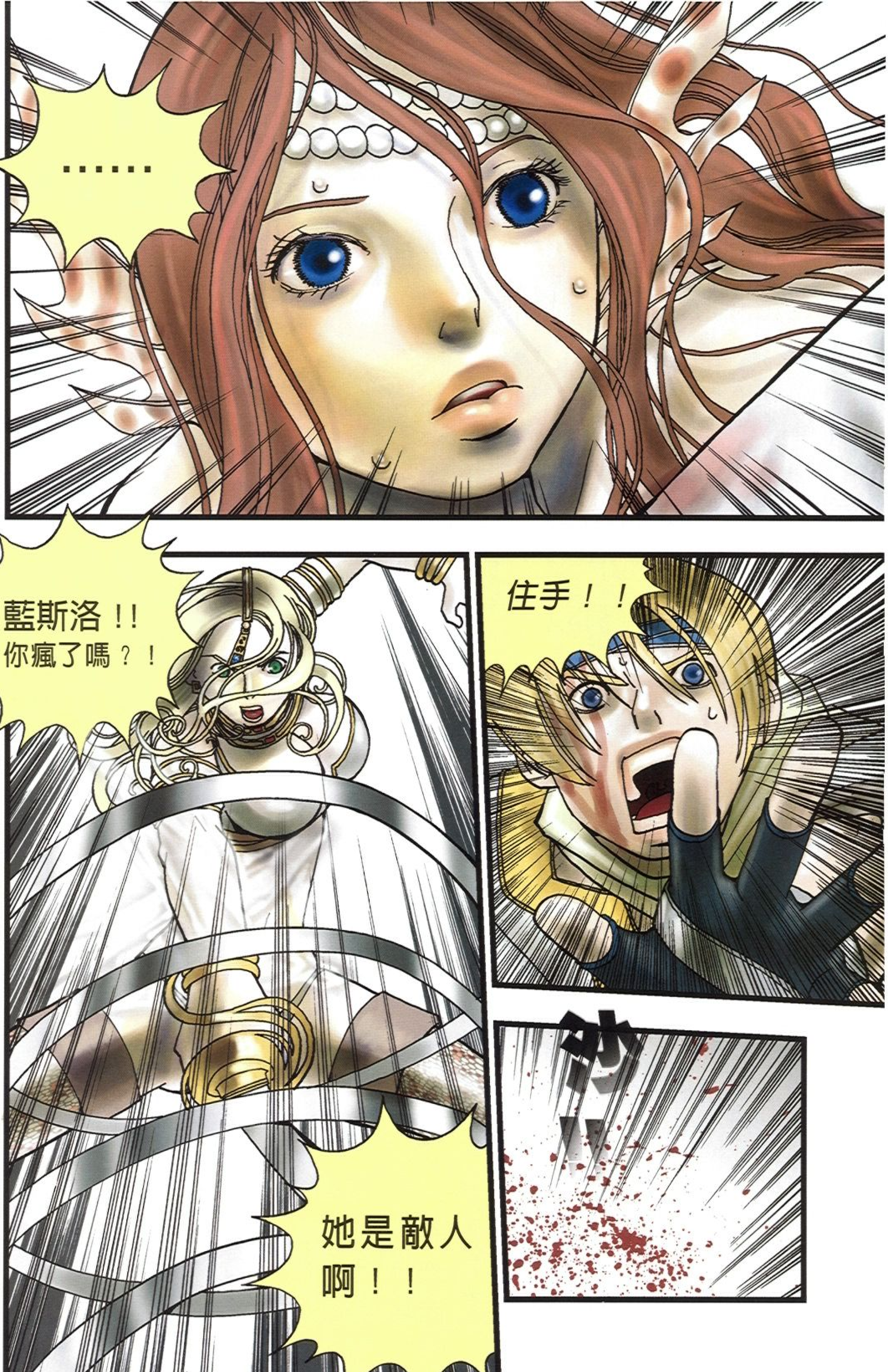

孩子的母親
渾然不覺，
繼續唱著魅惑
人心的歌，一
首接一首，
於是驕傲的水手
們，一個接一個
墜入海底，
一個接
一個地…

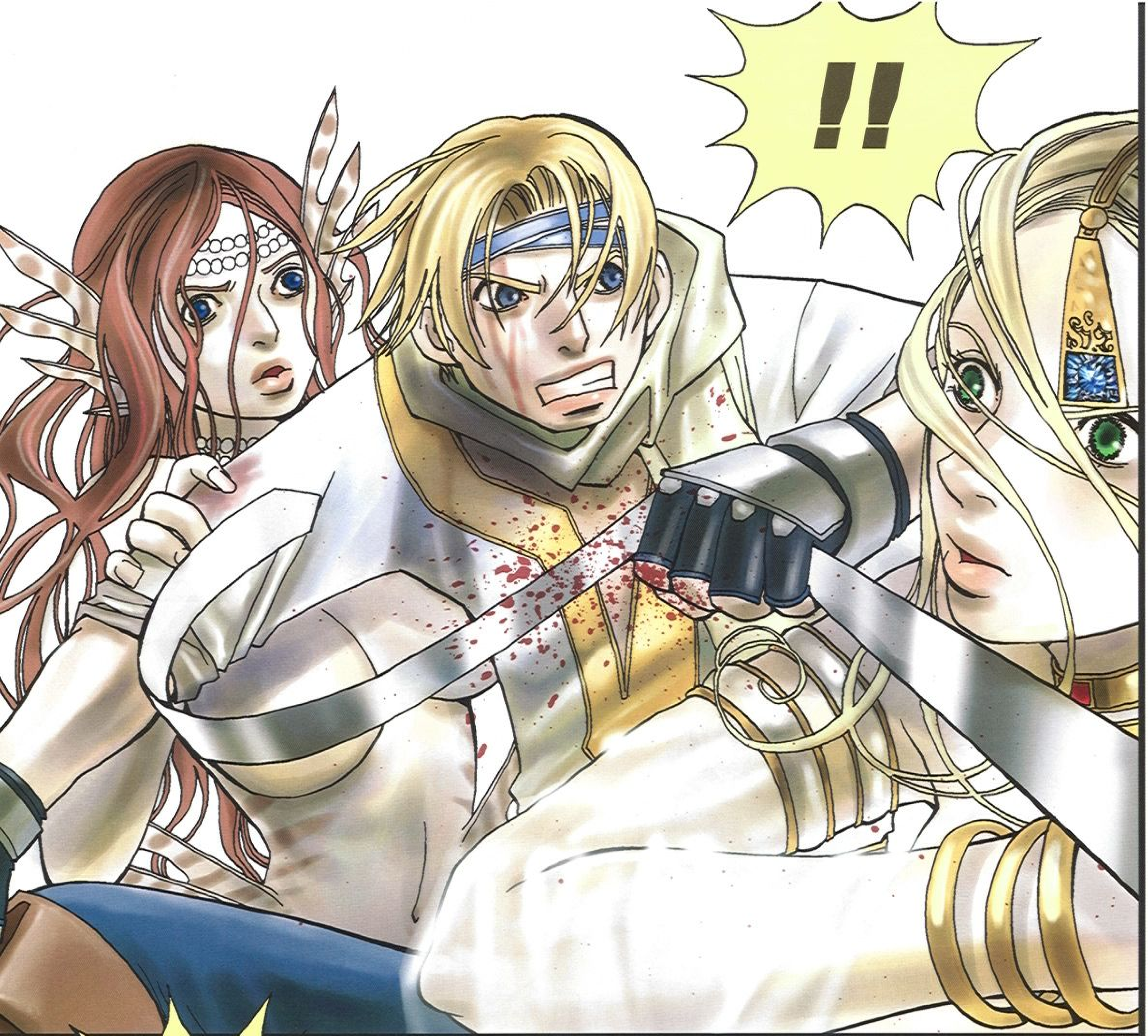

我…殺了…
自己的孩子！！
所以，妳為了逃避罪惡感，
就不斷地為海神殺人嗎？

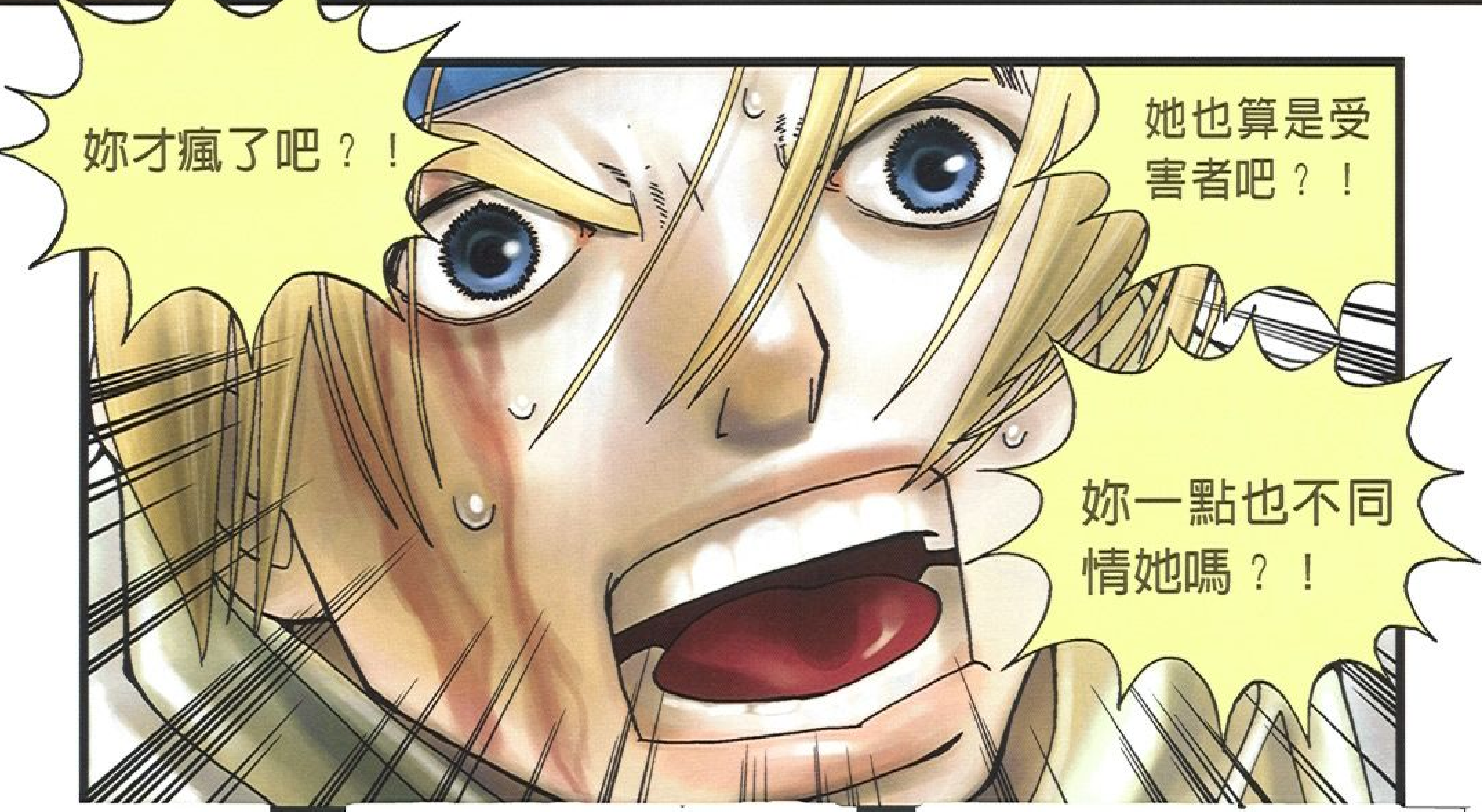

妳的所做所為
我實在無法苟
同！！
呼！！
不！！
才不是那樣！！


吼!!
!!
呼呼呼!!
吼!!


……
混帳！！
妳還不懂嗎？！
妳的兒子為什麼要冒險來找妳？！
他是為了要救妳，為了不讓妳再為了他殺人啊！！

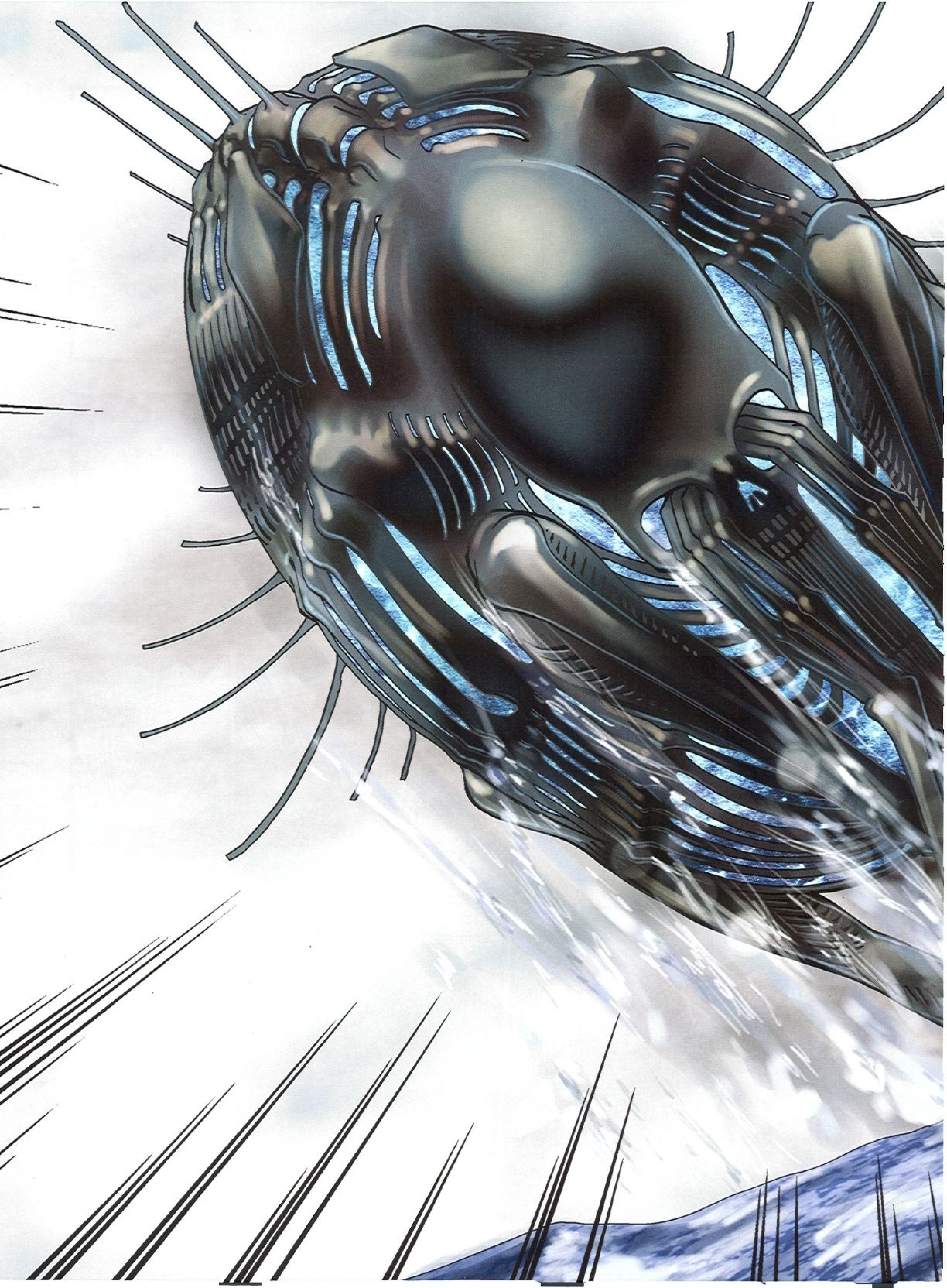

……
藍斯洛!!
你瘋了嗎？！
住手！！
她是敵人啊！！

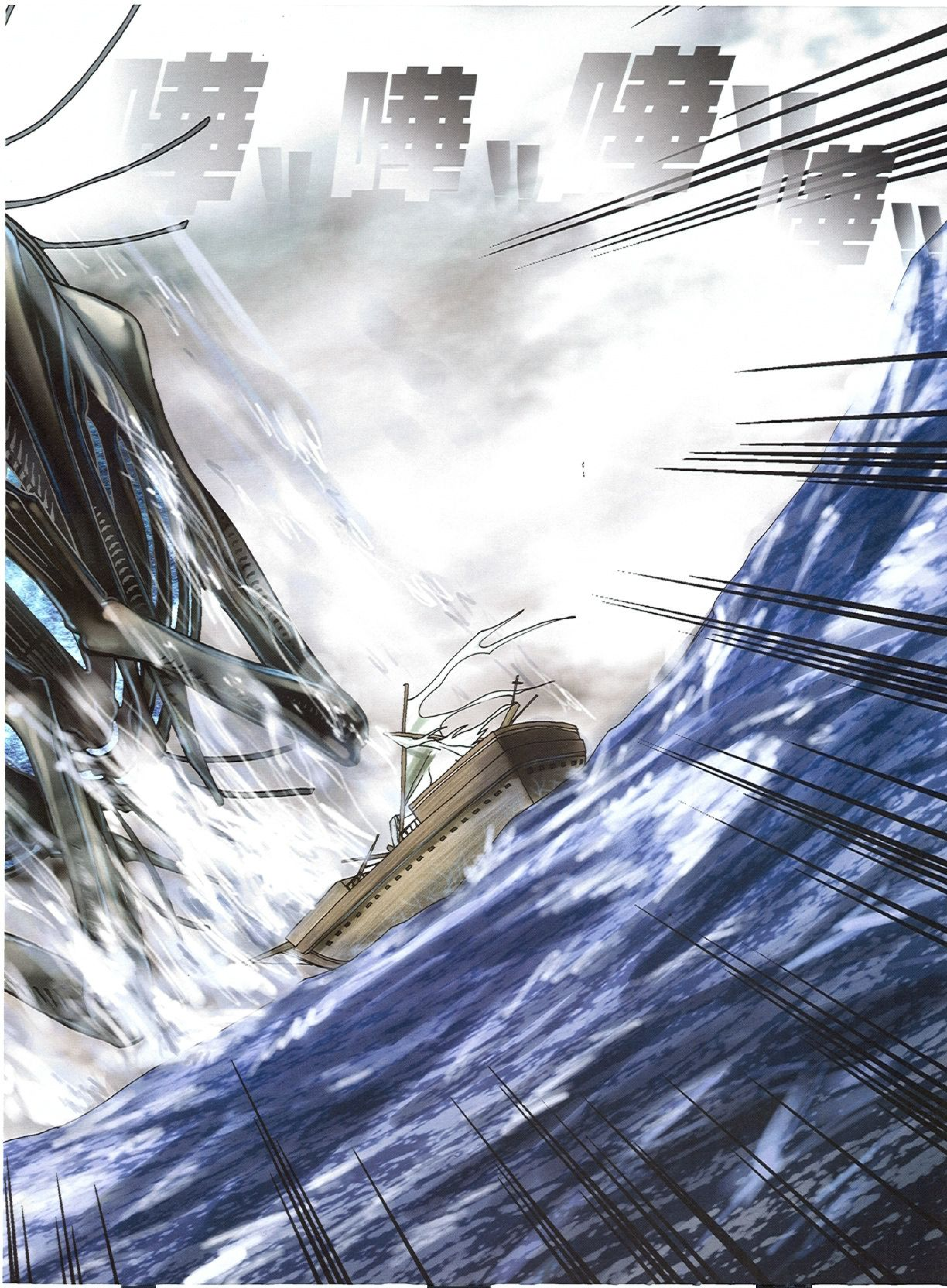

!!

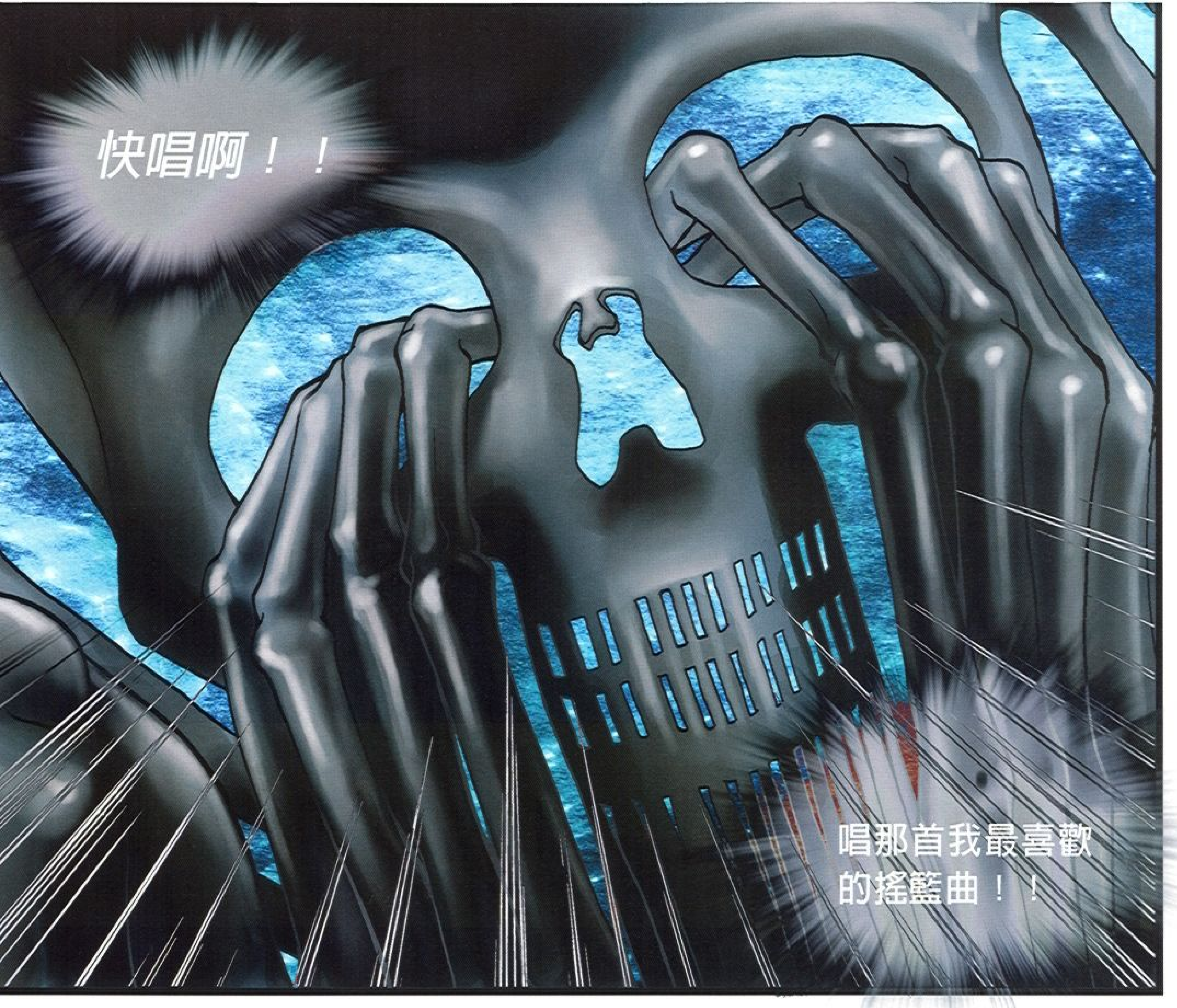

妳才瘋了吧？！
她也算是受
害者吧？！
妳一點也不同
情她嗎？！



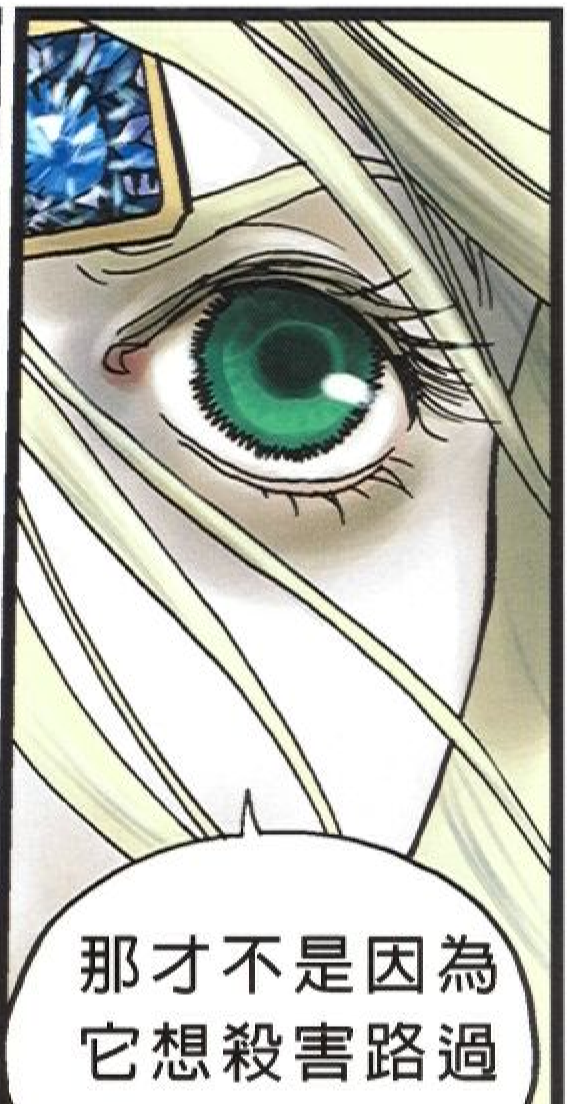
藍斯洛…
你…
……
為什麼？！歌聲
為什麼停了？！
繼續唱歌啊！！
是海神！！
唱啊！！
快唱啊！！
快唱啊！！



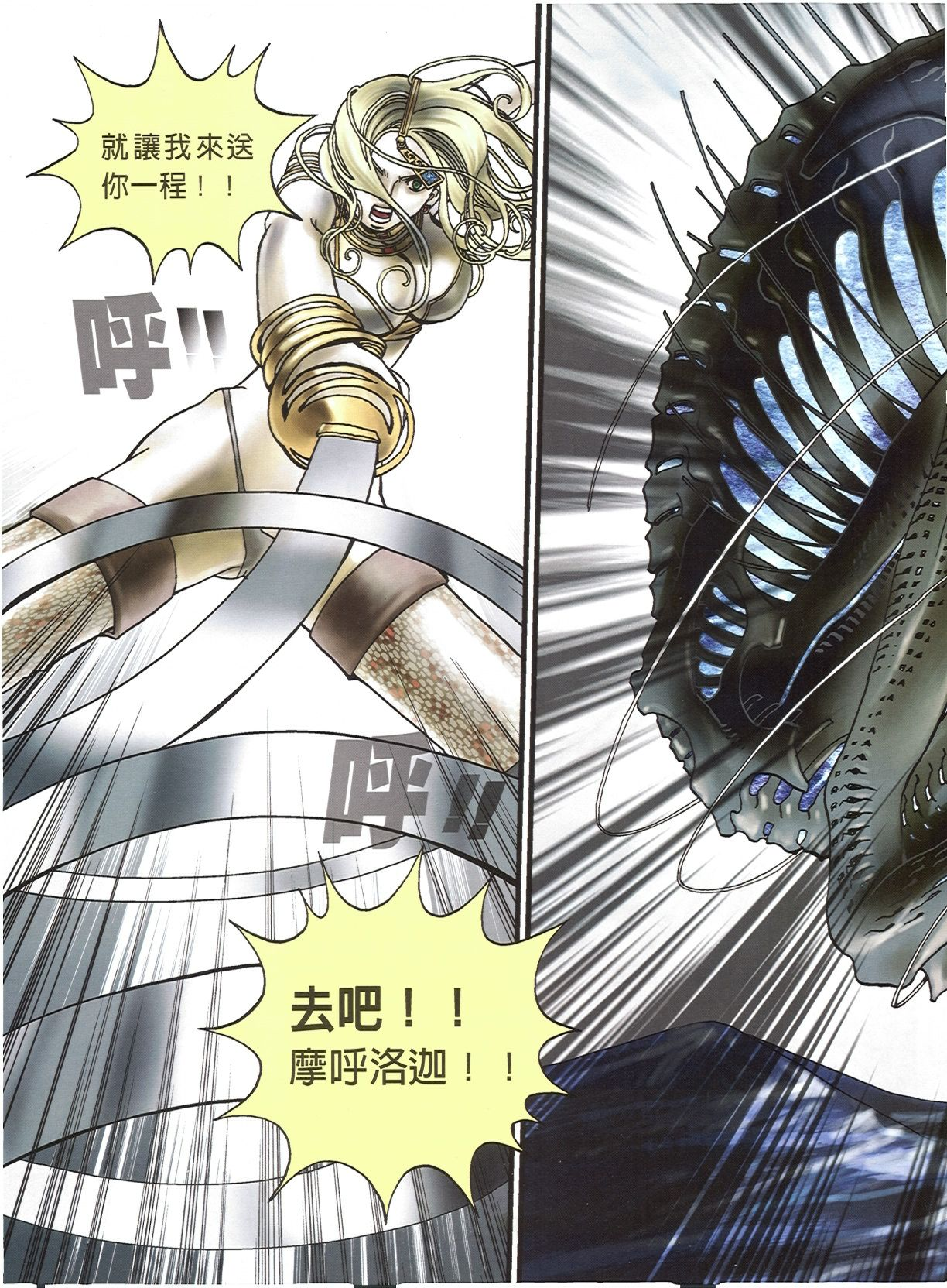

嘩ッ嘩ッ嘩ッ嘩ッ


快唱啊！！
唱那首我最喜歡的搖籃曲！！


……
我終於知道海神會找上她的原因了！！

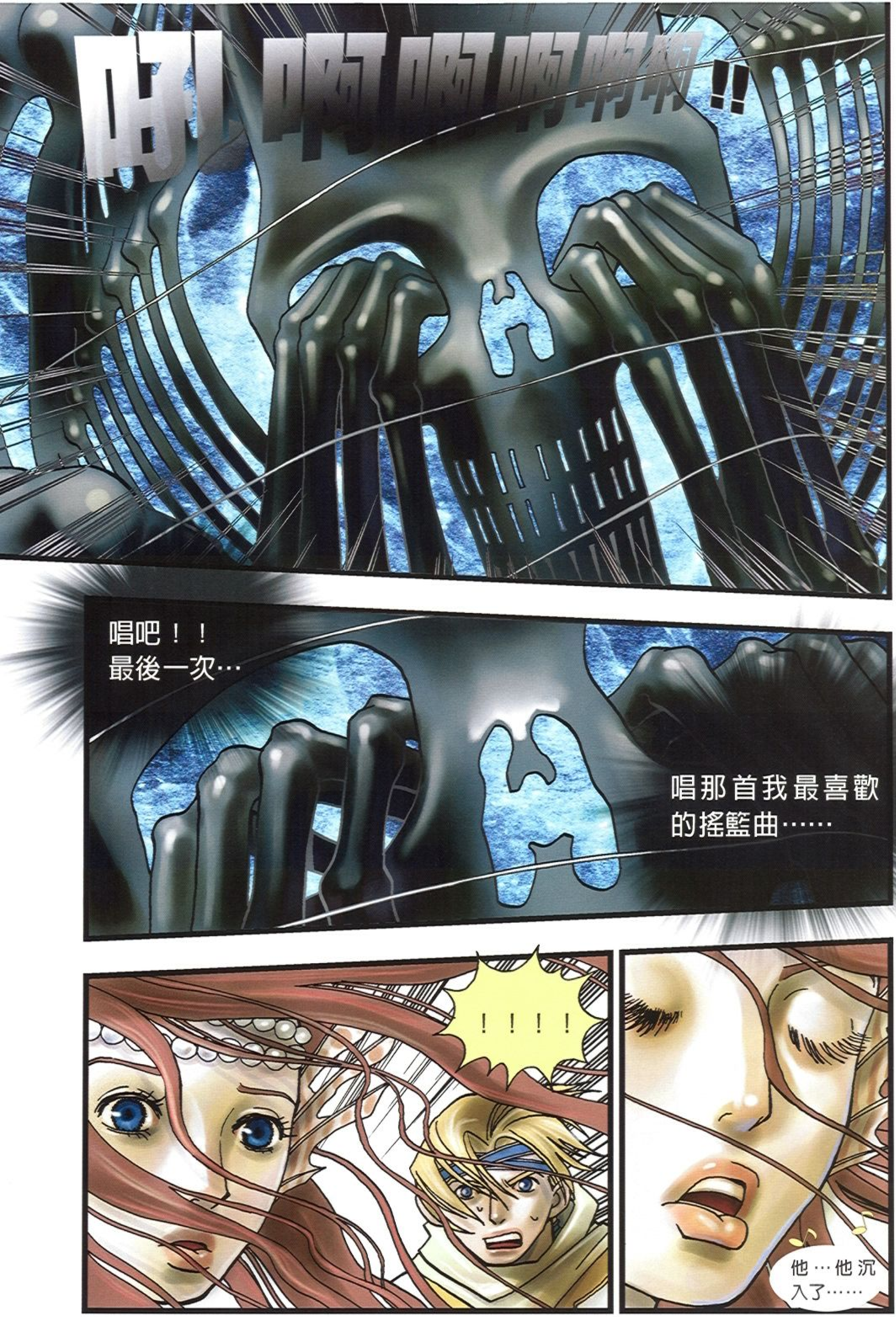

那才不是因為它想殺害路過的水手…


是因為這隻海神
也很寂寞！！
它像個迷失的孩
子，尋求溫柔歌
聲的安慰……
可悲的怪物！！

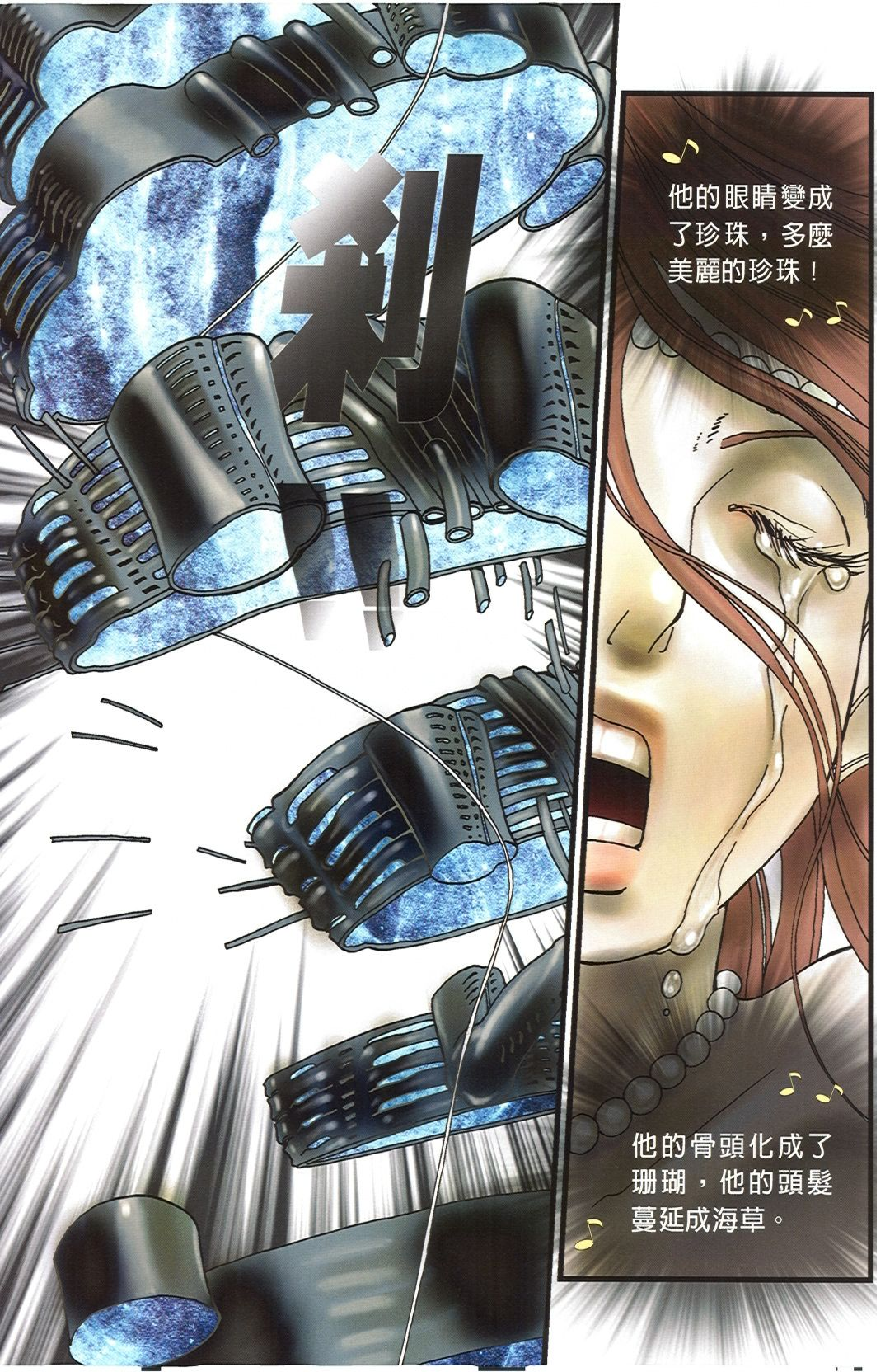


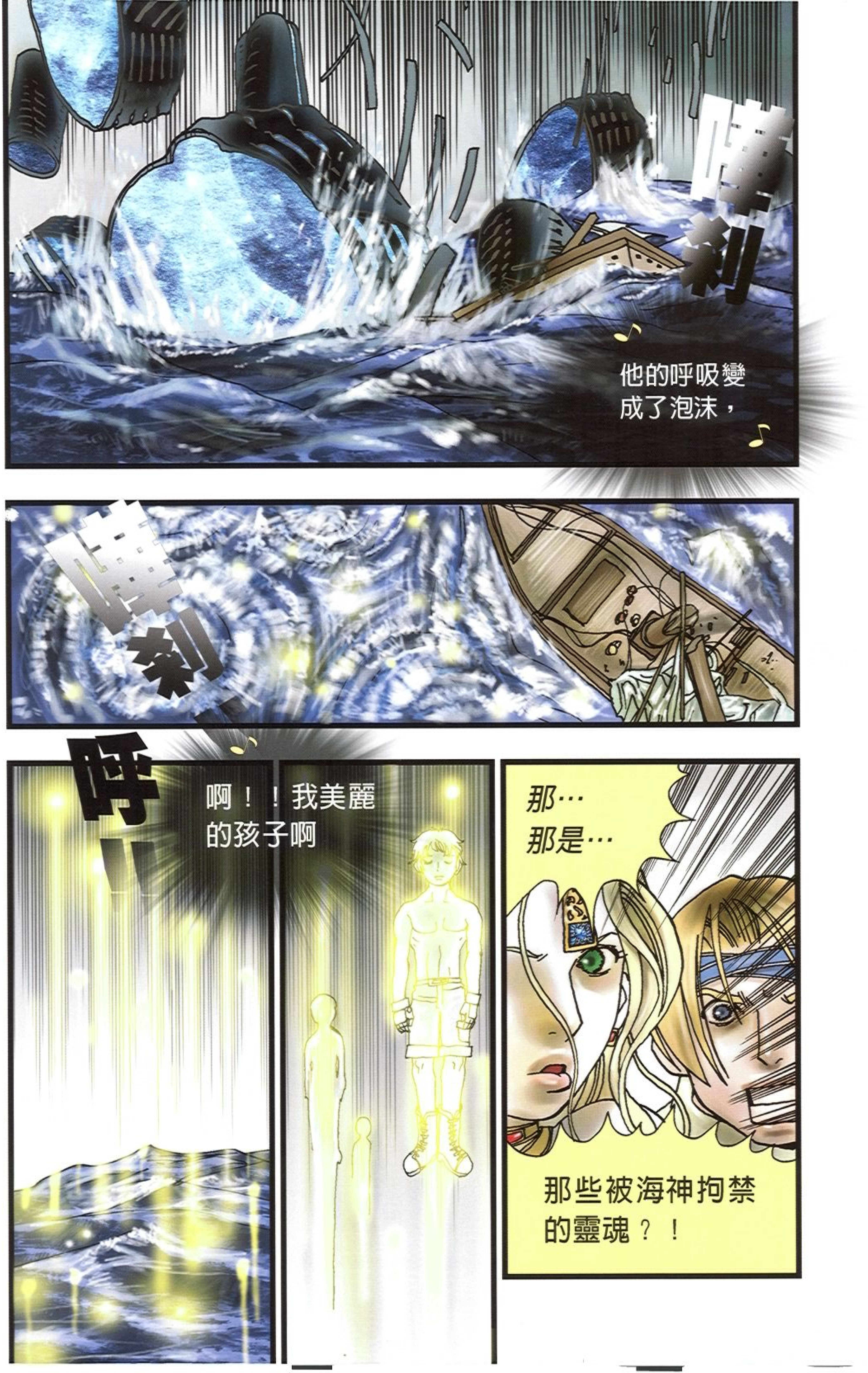
就讓我來送
你一程！！
呼!!
呼!!
去吧！！
摩呼洛迦！！


沙”
沙”
沙”
沙”
沙”


吼啊啊啊啊啊!!
唱吧！！
最後一次…
唱那首我最喜歡
的搖籃曲……
！！！！
他…他沉
入了……


啊！！他沉入了海底，
他的眼淚流個不停，
不要哭泣，我悲傷的孩子啊！！
啊！！多麼美的歌聲，多麼神奇的魔法，
就讓我安詳地入睡……
斬斷吧！！
摩呼洛迦！！


刹
他的眼睛變成
了珍珠，多麼
美麗的珍珠！
他的骨頭化成了
珊瑚，他的頭髮
蔓延成海草。



嘩剎
他的呼吸變成了泡沫，
嘩剎
呼
啊！！我美麗的孩子啊
那…
那是…
那些被海神拘禁的靈魂？！


呼
呼
呼
被拘禁的靈魂們獲得自由了，但是危機真的解除了嗎？下一期，安卡隆王國災變爆發。



反覆看著愛情留言 分享滿滿甜蜜喜悅
大聲跟全世界宣告 我倆的幸福愛戀！
浪漫情人節，讓「RO甜蜜情人包」給你滿滿的幸福感受！
ro.gameflier.com
甜蜜情人包
甜蜜情人價 NT$
168元
最後限量，獨家供應！
RO開卡30天無限暢遊—
重溫你的愛情起點，給你
滿滿的示愛時間！
風味獨特，盧恩．米德加爾特王國各大景點〈普隆德拉、斐揚、古城、金字塔、廢礦．．．等〉經典原聲配樂CD—
釋放音樂精靈愛情能量，為你的RO戀曲暖暖加溫！
充滿幸福原味的甜蜜情人卡—
獨家珍藏，豐富幸福生活的無限感動！
虛擬寶物刮刮卡—
還有機會刮到天使髮圈、妖精長耳朵飾等超級虛擬寶物！用可愛的天使髮圈、妖精長耳朵飾當情人節禮物，絕對讓她甜蜜又驚喜！（活動時間：93/2/11~93/4/30，詳情請見官網ro.gameflier.com或包裝內說明）
智遊網專屬〈生死相許的愛情信物—天使波利抱枕〉免運費100元折價券—
讓天使波利傳達你深情相守的真愛誓言！
〈詳情請見包裝內說明〉
最後限量，
獨家供應！
RO開卡30天
無限暢遊
夢想天空
RAGNAROK
ro.gameflier.com
仙境RO伝説
ro.gameflier.com
GRAVITY
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司


妖魔鬼怪通
通閃邊去！！
一段可愛無敵的冒險傳說！
ATHENA
夢幻天使
www.kiwigame.com
之 女神戰記
希臘神話全新改編，活潑清新
雙拍檔分身，雙倍樂趣
輕鬆上手，熱力四射暢快過癮
3D立體場景，華麗世界彷如身歷其境
智冠科技股份有限公司

聲音品質超優 唯一最新最動聽

0204-88-620 中華電信門號及室內電話

0209-16-620 台哥大、泛亞 台灣固網專用

Hot 熱門　每收費分鐘50元 前20秒免費　客服專線:(02)2766-2880

電玩鈴聲 多和絃

仙境傳說
011000 仙境傳說廣告發燒曲 守候永恆的愛(水晶版)
011001 仙境傳說廣告發燒曲 守候永恆的愛(流行版)
011002 仙境傳說耳熟能詳曲-選單
011003 仙境傳說最受歡迎曲-37號地圖
011004 仙境傳說超高人氣曲-普隆啦德地圖

三國online
011014 稱霸三國-三國online迷不可錯過
011015 草船借劍-三國online李心潔廣告曲
011016 國戰曲-三國online緊張刺激的鈴聲
011017 歡喜城-最廣吉的三國online推薦曲
011018 逍遙下載曲-卡哇伊的三國online曲

金庸online
011008 金庸online-大地圖
011009 金庸online-豪情英雄
011010 金庸online-葵花寶典
011011 金庸online-飛躍東方
011012 金庸online-逍遙城

全民祈福
011059 全民祈福曲-大悲咒
011060 全民祈福曲-寒山鐘聲
011061 全民祈福曲-佛之頌
011062 全民祈福曲-佛祖加持曲
011063 全民祈福曲-美麗新世界

發燒男聲 單音・多和絃

Energy
010007 BOOM
010054 什麼態度
010094 放手

BAD
Hot 010265 半點心
010264 多天熱帶魚

王力宏
010117 唯一
010046 why
010139 愛的就是你
010210 你不在
010211 YA BIRTHDAY
010212 此刻 你心裡想起誰
010213 愛無所不在

潘瑋柏
010110 站在你這邊
010196 我的麥克風
010197 咖哩辣椒
010078 我不怕

黃立行
010250 音浪
010251 預言

可米小子
Hot 010267 青春紀念冊
010282 Hold Me Close
010288 紅蜻蜓

5566
Hot 00286 One More Try
010128 無所謂
010109 神話

麻吉
010021 Jump
010085 我是為你活
010121 麻吉
010122 麻吉弟弟

陳奕迅
010261 Shall we talk
010257 聖誕結

范逸臣
010053 不可能忘記
010071 百慕達
010018 I believe

許紹洋
Hot 010241 Come On

孫楠
010281 燃燒
Hot 010290 太誠實
010287I Know

張智成
010268 老歌手
010253 換日線

伍思凱
010120 還邊那邊
010106 留給你的窩
010142 愛的鋼琴手

陳小春
010176 補償
010177 沉默
010155 瘋了

蘇永康
010123 最愛

邱澤
010163 赤裸
010164 圍攬

麻吉弟弟
010170 電動王
010171 Oh My
010172 劈哩啪啦
010182 受不了

費玉清
010198 小城故事
010209 何日君再來

丸子三兄弟
010216 假裝你還愛著我
010222 關東煮

黃維德
Hot 010217 身邊

孫協志
010219 煎熬(西街少年)

阿杜
Hot 010270 無能為力

霍建華
010278 Somebody

發燒女聲 單音・多和絃

楊乃文
Hot 010292 祝我幸福

莫文蔚
010183 愛死你
010186 雙面
010187 清醒
010188 如果還有以後
010069 如果你是李白
Hot 010089 那可不一定
010130 開水與白麵包

張惠妹
010004 A級娛樂
010022 katsu
010051 女人說
010075 別去打擾他的心
010152 說傻話
010149 解圍
010193 我為什麼那麼愛你

蕭亞軒
Hot 010280 靜靜的看你
010136 愛上愛
010156 薔薇
010266 地下鐵
010273 愛情通關密語

張韶涵
Hot 010291 Over The Rainbow
010192 遺失的美好

許慧欣
010086 我美麗的愛情
010093 幸福的味道

江美琪
010225 I'm O.K.謝謝
010226 你不公平
010228 就這麼一輩子

林嘉欣
010229 消失行蹤

鄭秀文
010230 搞不懂
010231 喜歡
010232 想太多

何耀珊
010234 孤單旅行
010221 握緊

徐婕兒
010276 BYE BABY BYE
010258 女人不壞

S.H.E.
010189 半糖主義
010190 你太誠實
Hot 010203 I.O.I.O.
010202 Super Star

朱安禹
Hot 010263 神奇鑰匙
010271 馬拉松
010275 515YY
010256 巧克力

許茹芸
010289 我愛夜

王菲
010236 空城
010237 乘客

江蕙
010238 風吹的願望
010239 咖啡
010269 海平線

陳嘉唯
010244 Feel Good
010245 我等的人會是誰

劉若英
010247 原來你也在這裡
010248 開始的那句話
Hot 010254 蝴蝶

蔡依林
010104 看我七十二變
010111 馬甲上的繩索
010112 假面的告白

梁詠琪
010195 向左走向右走

梁靜茹
010119 第三者
010125 懸性循環
010101 為我好
010079 我不害怕

本多RuRu
010255 跟我說

發燒東洋 單音・多和絃

宇多田光
010002 Addicted to you
010003 Automatic
010015 For you
010017 Give me a reason
Hot 010034 Pieces of a dream

米西亞
010013 Everything (中段)(大和拜金女主題曲)
Hot 010014 Everything (大和拜金女主題曲)

化學超男子
010006 Back together again
010014 Floatin
010031 My gift to you
010034 Pieces of a dream
010035 Point of no return
010047 You Go Your Way
Hot 010062 let's get together now (世足賽主題曲)

中島美嘉
010042 Stars

安室奈美惠
010008 Can You Celebrate (日劇處女之路主題曲)

香取慎吾
010145 慎吾媽媽

平井堅
010027 Love or lust
010029 Miracles
Hot 010043 Taboo
010011 Even if

發燒西洋 單音・多和絃

Coldplay
Hot 010293 Yellow

Automic Kitten
010260 Be With you
010272 Ladies Night

Air Supply
010204 Lost In Love

Jewel
010041 Stand

發燒古典 單音・多和絃

帕海貝爾
Hot 000043 卡農-我的野蠻女友插曲)

柴可夫斯基
000130 睡美人
000083 胡桃鉗中國舞
000001 1812序曲

巴哈
000006 G小調管風琴賦格
000003 D小調觸技與賦格
000060 長笛奏鳴曲
000123 狹路曲

蕭邦
000030 幻想即興曲(前段)
000136 蕭邦夜曲9之1

小約翰史特勞斯
000132 維也納的森林
000135 撥奏波卡
000140 藍色多瑙河

舒伯特
000103 野玫瑰

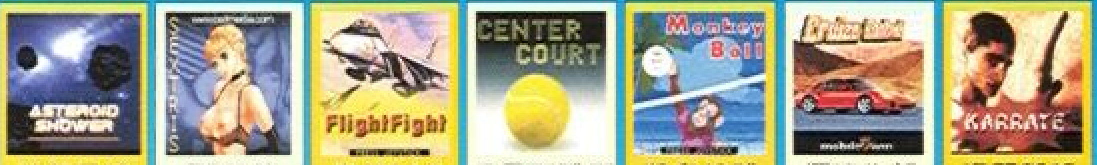
下載單音鈴聲

NOKIA　MOTOROLA　ALCATEL　DBTEL　SAGEM　SHARP　SAMSUNG　MITSUBISHI　TRANSASIA

下載和絃鈴聲

NOKIA 3100/3200/3510/33003530 3650/5100/610066106800 6108/62206230/6810/7650 72107250/7600
MOTOROLA T720/C330/C353/C350 C359/E365/E380
PANASONIC GD88/GD87/GD86/G50 /G51e/G51m/G60/X70 G70/X66/X88
SAMSUNG T108/T208/S100/S108S308 T408/T508
BENQ S830C/S820C/S850/S650D
SHARP GX-i98/i21
Sony Ericsson T300/T310/T610/T618/P800
MITSUBISHI M320/M330
SAGEM My-X2/X5/X6
ALCATEL OT511/OT512/OT525 OT715/OT735/OT715

Java Game 單次下載,永久使用



粉碎星球 011803	多P遊戲 011807	轟炸F16 011804	坦尼斯球賽 011805	猴兒排球 011806	極速先鋒 011819	過關斬將 011822
小心小心,千萬不要被星球給撞到了	用用想像力喔!手腦必用,幫多位主角選擇契合的體位	英勇的空軍弟兄們,把所有的敵機通通幹掉,殺個片甲不留	可以控制對方發球的時機,對於準備戰術太有效了	想跟人類最好的朋友來場友誼賽嗎	這個遊戲考驗你要多久才能把車子停下來!否則後果不堪設想	看看誰是柔道高手,等我左右開攻,秀出我的彈簧腿,怕了吧
Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300 Siemens S55	Nokia3510 7210/7650	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300



奧運滑雪賽 011808	霹靂下午茶 011810	砌磚工程 011811	魔術球 011812	高手過招 011823	荒野大槍客 011821	叢林求生 011816
選擇你要的高度,好好表現,要注意時間限制	垂涎已久的精緻下午茶,小心被閃電烤焦了	垂涎已久的精緻下午茶,小心被閃電烤焦了	用靈敏眼睛盯著它,讓它逃不出你的眼力	雖然武功高強但是要時時精進,才不落人後	秀你的槍法,要在瓶子沒有落地前就打掉他	進入叢林後,你會發現求生存真是不容易
Nokia3510i 3530/3595 8910i/3300 5100/6100 6220/6610 6800/7210 7250/3650 7650 Moto:T720	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300 SiemensS55	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia7650 3650/7250 7210/5100 6100/6200 6220/6610 6800/3300	Nokia3510i 7210/7650 MotoT720

彩色桌布



011409　011410　011441　011442　011563　011599　011600
011568　011569　011592　011589　011597　011598　011620
036004　036005　036049　036062　036001　036039　036040
020019　020045　011742　011751　004059　004076　004080

下載彩色桌布

NOKIA 3100/3200/3300/3510/3530/3650/5100/6100/6610 6800/6108/6220/6230/6810/7210/7250/7600/7650
MOTOROLA T720/E360/E365/E380/E390
Sony Ericsson T300/T310/T610/P800
ALCATEL OT511/OT512/OT525/OT715
SAGEM N620/N628/T108/T408
MITSUBISHI M320
SAMSUNG N620/N628/T108/T408
BenQ S830C/S820C

▶所有手機請再確定接收圖鈴後需將訊息刪除，否則無法再下載其他圖鈴　▶下載前請先向手機所屬之電信公司申請開通GPRS服務，手機才能連線上網，只適用於台灣用戶。▶下載前請先確認已經設定好WAP/GPRS上網設定。



纏鬥與競速 超越極限的空中追逐賽
極限
模擬飛行
2004
極限之作實至名歸
★ 體驗多達70種不同的轟炸機和戰鬥機機種
★ 超過50種不同的夢幻飛行路線，並可依需求來改造飛機的性能
★ 將對抗16個具AI智慧的敵人或同時與7個玩家在網路上對戰
★ 遊戲中的畫面表現相當傑出，細緻的畫面即使在重播系統中也十分清晰 ………………………………………… 7.8/10 GameZone
★ 這款遊戲真的實現了原始設計概念…，遊戲深度可以完全勾引你 ……………………………………………………………… Gamers Hell
★ 本遊戲標榜多元化的機種，不乏真正特別的航空器 … GameSpot
在古文明遺址間穿梭
回顧模式更顯英姿
競速/競技/纏鬥合而為一
Design by
VICTORY
SIMULATIONS
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 2425-0000 (07) 8150988
Gi Genius Interactive
淇倫互動 發行
TESSERACTION GAMES ™
Design
PC CD-ROM
鐵血巡航
TESSERACTION GAMES
ENIGMA: RISING TIDE
IT'S A DIFFERENT WORLD
激鬥與震撼！重回 WW II 海戰現場！
全球一致佳評如潮
★ 高達100種任務/ 支援聲控功能 / 線上更新資料
★ 一款令人完全沈迷的海軍模擬鉅作 …………… 84/100 GameSpy
★ 娛樂效果十足的戰爭遊戲 ………………… 86% HomeLan Fed
★ 兼具海戰細節以及船艦實務，本遊戲在模擬海戰遊戲中絕對佔有一席之地 ……………………………………… 88/100 Subsim
★ 成功結合了模擬遊戲的沉穩步調，與射擊遊戲的緊張節奏 ……………………………………………………… 9/10 WORTHPLAYING
★ 是一部絕佳的軍事遊戲，絕對值得一般玩家或甚至是軍事迷的珍藏 …………………………………… GAMEZILLA Review
隱匿性高的潛艦模式
熱血沸騰的砲火攻擊
掌控全局的艦隊指揮官模式

史上最強射擊遊戲

三月 全球同步上市

首批限量精裝版 內附S戰機典藏紀念書籤、收藏卡





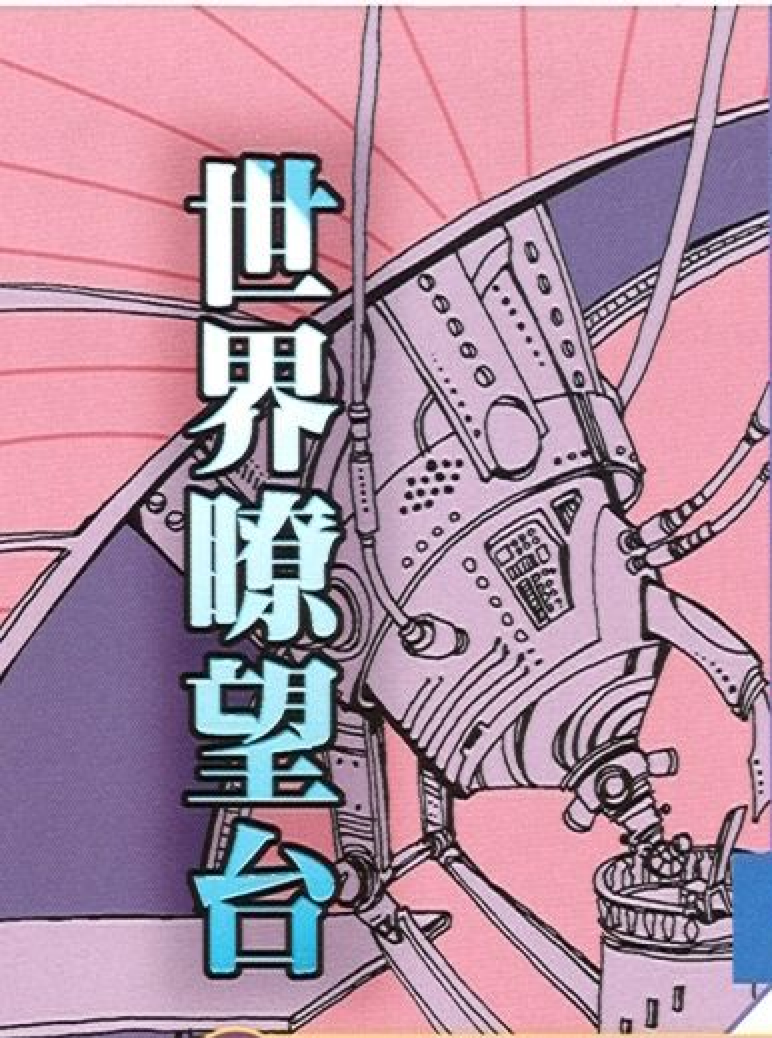
開發期長達兩年，義大利的Atlanteq 公司為這款全新推出的橫向射擊遊戲作出完美的保證，這款以完全發揮遊樂器樂趣為核心概念的射擊遊戲，以最新的3D運算技術製作出遊戲中的各種角色、背景以及震攝人心的大頭目。在這款遊戲中，玩家將扮演一位孤獨的駕駛員，探索一個神秘的星球，你要鼓起勇氣和技術來尋求這星球的根源，穿越4大區域：水、火、風、能量區域以及未知的第五區域，勇敢向前吧！找出這個神秘星球隱藏的秘密！

- 5個超廣大神秘世界
- 32-bits色素，超高解析度，每秒60次頁面更新速度
- 旋轉、縮放、反鋸齒效果等先進3D顯示技術
- PC史上最強的驚人特技動作效果
- 逼真環境設計，霧氣、暴雨、沙塵及颶風降臨現場
- 含單人故事模式與雙人破關模式

atlanteq 研展開發

智冠科技股份有限公司 台灣地區總經銷 ®（02）2788-9188 （04）2425-0000 （07）8150988

Genius Interactive 淇倫互動 發行



ENSEMBLE



一對期待相見的苦情兄妹、一段視如己出的溫暖親情，曾經讓本詩人的淚水在眼框裡打轉許久。現在的遊戲，還真的是愈來愈「日劇」化了呀～雖然劇情錯亂到讓人頭痛，但只要用心就會有所感動。

吟遊詩人　寇帝朱

● F&C・FC03
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800
●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://www.fandc.co.jp/

以遠距離的兄妹視點交互進行的壯大物語

在北海道寧靜小港町出生的故事主角--日吉楓。因為他的父親背負的巨大債務迫使雙親離異，讓年幼的他與妹妹不得不分離，他由父親帶著、而妹妹則讓媽媽帶著回到北海道的老家。因為父親終其一生都在追尋著男人尋寶的夢想，因此楓幾乎也隨著父親踏遍了整個日本，過著居無定所的旅行生活。但實際上這樣的生活與其說是旅行，倒不如說是為了躲避債務而逃亡，直到有一天父親也感覺到已經達到自己的極限了，於是就帶著他前往東京尋找恩師寺田志高，並把他寄養在寺田家裡。在這裡他遇見了寺田櫻子、若葉兩姐妹，並得到代理母親百合乃愛情的溫暖，彷彿這裡才是他真正的家一般。但就在一年之後，百合乃在高燒送醫途中宣告不治而離開人世，這時楓毅然決然地扛起家務，並決心一輩子照顧著二姐妹，這對於愛慕著他的二姐妹來說，彼此間的感情更醞釀出莫大的變化。

另一方面在北海道的妹妹--友江淳。在十五年之後，再度回到當年與哥哥分別時的小鎮帆樽。為了在這充滿回憶的地方生活，所以她選擇了在母親的母校升學，並在此地一家名為川端的旅館裡打工，而她最大的夢想，就是有一天能再與哥哥相見。在這幾年間，她從不間斷地寫信給在東京的哥哥，而隨著玩家所選擇信件內容的不同、與東京篇的故事發展，淳的性格與週遭環境也會產生莫大的變化。這對漂泊異鄉的兄妹，在命運的作弄下能否有再相見的一天？就請你用心傾聽，這段夢的合奏曲……











過度複雜的分歧組合讓人難以理解

Dreamsoft（即F&C旗下的FC03）曾經創作出名作《Natural2》的針玉ヒロキ、素浪人、ひろもりさかな等黃金三角，終於為了《ENSEMBLE》再度合作，企圖能在美少女遊戲史上寫下新的一頁！

看完前面的故事概要，大家必然會為這部作品龐大而複雜的故事架構感到驚訝吧？事實上，該遊戲名原來就是「大合唱」的意思，登場人物的複雜程度，由此可見一般。遊戲的玩法系統基本上仍承繼著F&C以來的風格傳統，故事全篇共由十個章節所構成，但在這十話結束之後還會進入追加的劇情發展，而且在各話終了之時還會切換到妹妹友江淳的劇情分歧選擇。另外還有相當特別的一點，就是在東京篇開始之初便要從櫻子或若葉之中擇一作為女主角來進行，而二位之間都還有各自的分歧劇情，所以這種跳躍式的選擇與劇情表現很容易就讓人霧煞煞，連身在誰的劇情裡都還沒搞清楚，一下東京篇、一下又北海道篇，所以玩家所要基本的日文能力先不說，還得要有過人的條理判斷力才行喔！

與《Natural2》的異曲同工之處

在劇情之外另一個引人注目的所在，就擺在三位女角之間的情愛場面上。隨著玩家所選擇的路線不同，故事裡的人際關係或多或少會有些許微妙的差異存在，而當一旦被玩家選定為女主角時，便能夠每日都進行感情的培養（簡單的說，就是調教啦），這個部份其實就跟《Natural2》的系統相當的類似（比如說衣裝變化的模式），當然也囊括了純愛與鬼畜兩種的路線與結局。

另一方面若是在AVG的過程中與次要女主角沒有更進一步的發展，結局往往就不會有太大的起伏。至於次要的女主角在各自的路線中各有不同的人物出現，例如在櫻子的線路是星歌、若葉的則是八房，在淳的路線中甚至還會有女同性戀葎華的出現，而她也是連結東京篇與北海道篇的關鍵性人物喔！








值得你用心傾聽合唱曲

談到這部作品最吸引人的所在，二話不說當然就是出自針玉ヒロキ老師之手的原畫了。針玉ヒロキ先生雖然以《Natural2》一作打響了名號，但是他的代表性作品其實並不多，所以嚴格來說，本作可說是針玉老師全力投球的第二作，當然也就分外受到《Natural》迷們的注目。不用本詩人多說，各位可以瞧見針玉老師圓潤豐滿的筆調風格在本作之中更顯成熟，要說他是成就這部作品的頭號英雄絕對是當之無愧。只是在此個人有點小小的意見，那就是在本作中由針玉老師親手設計的衣裝，實在也未免太時代尖端了一點，若是近未來背景的話那還無話可說，可是故事舞台明明就是現代，這讓本詩人有點無法接受。雖說只是遊戲無傷大雅，但是像星歌那套衣服真有人敢穿上街，我看不讓人圍觀指指點點，也只怕要在網上流傳了吧。

在配樂與語音方面依然秉持著該公司慣有的水準，雖然僅支援PCM音源，卻是餘音足以繞樑，而聽著若葉以溫軟輕柔的聲音叫聲哥哥，還真有種被抬上雲霄的暖暖感覺。特別要附帶一提的是這回《ENSEMBLE》的店頭預約特典，是對應XP作業系統的《Natural》一代完整版，注意是完整版喔！這實在是太超值了，不過這樣的好康只限定在特定的F&C特約店舖，要訂購前可能忘了先查詢清楚哦。









夜勤病棟 貳



睽違三年之久的名作續篇，就算沒玩過、也該聽過它的大名吧！

雖說生病上醫院不是件好事，但能當這樣的醫生看來卻是挺不賴哩～(逃)。

吟遊詩人　寇帝朱

●M no Violet	●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP	●遊戲類型：SLG
	●價格：￥8800　●區別：18禁	●評價：♪♪♪♪

http://www.mink.co.jp/

在衝擊的結局四年之後……

醫師九羽原惚一郎雖然年紀輕輕，但憑藉著溫文的談吐與出色的醫術，早已成為院內的第一人氣醫師。再加上他的雙親原本就是經營著大醫院，因此早就備受醫師協會的期待，成為醫界閃亮之星自是指日可待。但外表看來如此完美、人生滿帆風順的惚一郎，竟然也有著人生中唯一的挫折--那就是在四年之前，他對心目中的偶像七瀨戀告白失利(詳情請參照《夜勤病棟》第一部，當時七瀨戀的心只懸在變態鬼畜醫師比良阪的身上)。但是他對戀卻始終未能忘情，在那事件之後仍不斷地打聽她的行蹤，直到他自己的人生也捲入瘋狂……。因為這樣的緣故，惚一郎把對於七瀨戀的愛憎投影到她同母異父的妹妹--風間愛身上，而此刻的惚一郎，早已無法壓抑自己內心歪斜的欲望……









▲"上流"社會的聚會



▲哎呀呀～哪來的金剛阿！

副品牌順水推舟之計

這部在2001年初登場的異色之作—《夜勤病棟》，歷經了三年而人氣不衰，它到底有多紅？其劇本曾改編成多集的動畫暢銷至今，便是最好的証明。其實以個人觀點來看，老實說前作表現只是平平，了不起就說是壞到骨子裡的比良阪這個角色塑造成功、或是清純可人的七瀨戀惹人愛憐吧，所以若要反過來說是動畫捧紅了原作，這點本詩人絕對舉雙手贊成。當然只要能賣錢的作品，就沒理由不再推出續作，同時Mink又不是省油的燈，怎會坐失這樣的良機呢？更絕的是，Mink很清楚這個抬頭必定可以狠撈一筆，所以乾脆藉機推出「M no Violet」這個新品牌，希望藉由產品來打響品牌知名度。但很遺憾的是這個名字實在是取得不太好唸，再者玩家早已將《夜勤病棟》與Mink畫上了等號，所以看來這個副品牌想要日後揚名立萬，得要憑些真本事了。



玩法系統與前作同出一轍

玩法系統上，本作仍踏襲著前作以來的基本架構，但在細部改良得更加快適且易於上手。遊戲期間為時一個月，除了周日醫院休診以外，平日可分成午休與傍晚兩次活動時間，只要與同一角色不停見面對話便能累積好感度（對話成功加分時會有音效），所以基本上好感度是用這樣硬ㄍ一ㄥ出來的。

在病院各樓層之間的移動仍同前作採用地圖點選的方式，而每位角色的好感度數值高低會直接反映於小角色的臉上，有偶發事件時也會在頭上出現驚嘆號，不僅方便更是一目瞭然。除了固定觸發的事件之外，遊戲裡的另一項重頭戲就是發生在夜間的『改凌』（改造凌辱）模式，事實上這部份也是本作會被歸類在SLG類的原因所在，因為比起一般的AVG，確實比較偏重於調教的部份。遊戲中可供『改凌』的女性角色一共有四位（其中最受注目的前作女主角七瀨戀算是老兵，所以不必入列……），不過話說回來，本詩人覺得製作企劃安排這對姐妹花出場，真的是相當具有巧思，不僅吊住老玩家的胃口、更具有刺激的新鮮感，果真是神來之筆呀……





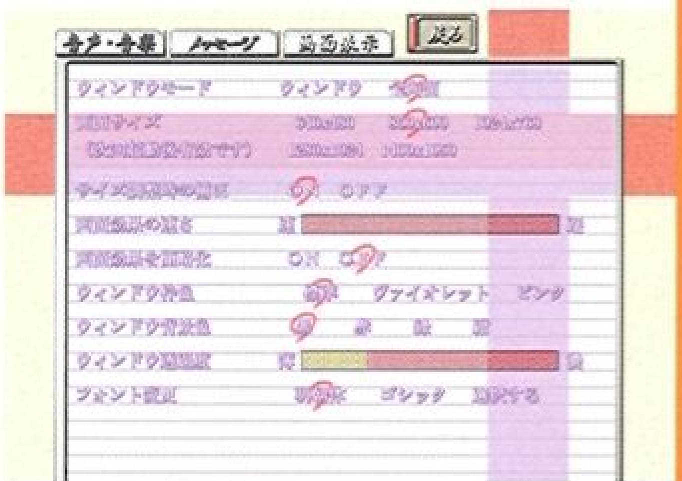








▲移動地圖介面



▲遊戲可調的解析度真是高阿！



▲為什麼這章魚香腸真的有眼睛和嘴巴……

樸質中不失華麗的俐落表現

談起本作的美術表現，相信大家都會立刻聯想起前作《夜勤病棟》裡那種柔和粉嫩的獨特著彩風格，基本上本作仍然維持著如此相同的風格來發揮。事實上前作早在三年前大膽地啓用這樣的風格，讓後來諸如《新體操》、《娘３動物園》及《Melty Marchen》這樣的作品起而仿效，但看來看去，確實還是本家的《夜勤病棟》最具質感。由於打從前作開始，官方就沒有公佈本作的原畫是何方神聖，所以這次本詩人在結局後的工作人員字幕時特別端詳了一下。哈！果然讓我給逮到了，原來擔任原畫的有森田和明與須賀清兩位先生，負責CG監修的則是DEN，為何以這般傑出的表現卻只能當個無名的幕後英雄，這點實在讓人猜不透。更令人吃驚的是這部作品的解析度竟然可以自行調整，從640x480可以一路上調到1400x1050，而且補差點的運算還相當的漂亮！如此一來，應付大型液晶的最佳解析模式也不成問題了，這當真是遊戲界的少數奇葩呀！



遊戲配樂僅支援PCM音源，但Mink的配樂向來都有極高的水準，特別是在『改凌』部分時曲風的奇詭變換，最是讓人印象深刻。雖然登場的角色總數並不多，但在聲優挑選與演技的表現上卻都相當的出色，也無怪乎Mink公司會對這部作品如此的信心滿滿。

初回特典依然秉持著Mink的傳統，遊戲內含一張12cm封裝、實體卻只有8cm的透明彩印Image Song CD，收藏價值可說要大於實用價值。其實這部作品的難能可貴處，是來自其對於前作精神的延續，這樣的特性對於老玩家來說，絕對是無可取代的。



尾行 3



該公司恆例的附錄光碟這回除了收錄了最新作《A-GA》的影像片段之外，還包含了DB4裡的寵物飛飛養成小遊戲，個人猜想這可能透露了該公司新發表宣言裡的某些訊息，有興趣的玩家也不妨研究看看吧！

吟遊詩人　寇帝朱

● ILLUSION

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥9800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：

http://www.illusion.jp/

假想體感遊戲的完全進化形

在月夜無人的路上，夜歸的單身女郎疾步而行，除了昏暗如豆的夜燈之外，只有高跟鞋的聲響迴蕩在冷冷的夜風裡。女郎放慢了腳步，心下總覺得暗處中有著莫名的視線緊盯著自己，她知道此刻若掉頭就跑，將會讓自己限入更大的恐懼之中，但終究還是忍不住停下腳步回身凝神張望，卻哪裡有半個人影？女郎加快腳步低頭疾行，此刻身後樹叢卻傳來悉簌的聲響……。

這樣的遊戲情節，不知你還是否熟悉？是的，以精湛獨到的3D技術在美少女遊戲領域引領人氣爆發的開發商ILLUSION，其系列作品中曾在本單元讓本詩人讚揚為遊戲性最佳的《尾行》系列，在距離前作三年之後，凝聚該公司所有最新技術於一身的第三部終於問世了！













五個主角　五段獨立的故事

其實對於這種型態的遊戲來說，任何的劇情贅敘可能都是多餘的，所以這次ILLUSION乾脆就給他來個劇情大革新，把每一位角色都單獨獨立成一段劇情，非但可以不受先後攻略次序影響、可依個人喜好挑出來玩，更重要的是在劇情的發揮上更可以天馬行空。舉例來說，這次登場的角色就與前二作有著極大的差異性，像是神樂澪就是一位喪失記憶的謎樣巫女，肩上還揹著一把不離身的日本刀(喂～這樣的人都敢跟蹤，編劇也太不長眼了吧)；另一位金髮的克莉絲則是從某國攜帶機密文件逃亡的職業女戰士，主角接受委託必須追查她的行蹤，這無疑更像是在虎口拔毛。毋論是荒誕的觸手或是科幻的情節，這都是該系列在以往所未曾出現過的，雖然這樣的世界設定讓本詩人覺得不如從前，但不可否認這也是該系列進化的軌跡，同時也因為如此大膽的嘗試，讓這部作品一躍而成為堪稱ILLUSION創社以來整體表現最佳的一部作品。至於此話何解，就請你耐心地看下去吧。



老玩法新系統 緊張刺激依舊

在基本玩法上，本作雖然維持與前二作大致相同的遊戲模式，但在細節上卻有更多的創意要素加入。就像是過馬路，如果完全不注意是紅燈就貿然闖過，那麼下場鐵定是很慘。而在跟監過程中，某些特定場所會有「Action！」的字樣出現，那表示可以利用該物件來進行隱蔽，比如說可以躲在垃圾桶裡，然後用類似《潛龍諜影》那樣的視點向外觀望，真的很有趣。另外，這次走路時可也要看路，因為路上會有很多寶物可撿，有些可是用來回收事件的關鍵道具喔！路線一樣有分成純愛與鬼畜兩條，大幅增加了遊戲的可玩性。

在操控性方面，本作也是該系列首度支援GamePad(搖桿)的作品，有了這樣神器就再也不怕在緊要關頭被某些東西卡住動彈不得，也就是以往滑鼠操控的致命傷。另外在系統的進化方面可也是不勝枚舉，大致可以簡單的歸納出幾個重點。首先，像是即時流動的液態表現(別問我用在哪裡……汗)，雖然還不是很完美，但就像本詩人前面所說的，這是一項里程碑。再者是進入事件模式後的『獨角戲』大頭貼機能，用以表現當時女孩子的心境，若是不喜歡該機能當然也可以選擇關閉。最後還有來自於《SexyBeach2》的即時拍照機能，拍下的照片更可自動匯入相簿，方便日後閱覽管理哦！

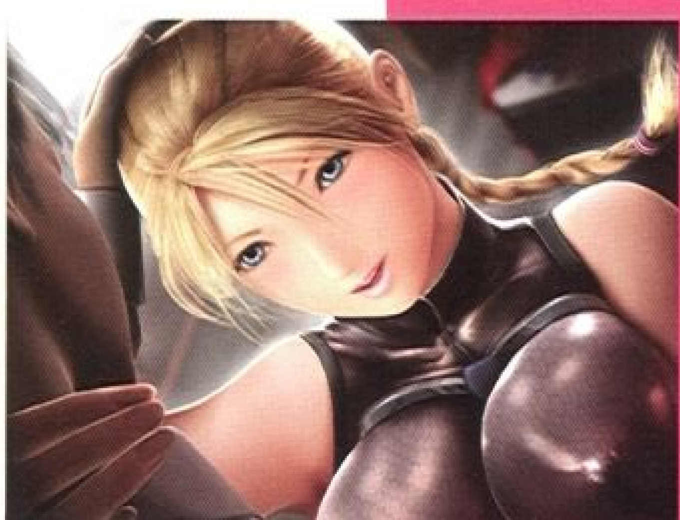








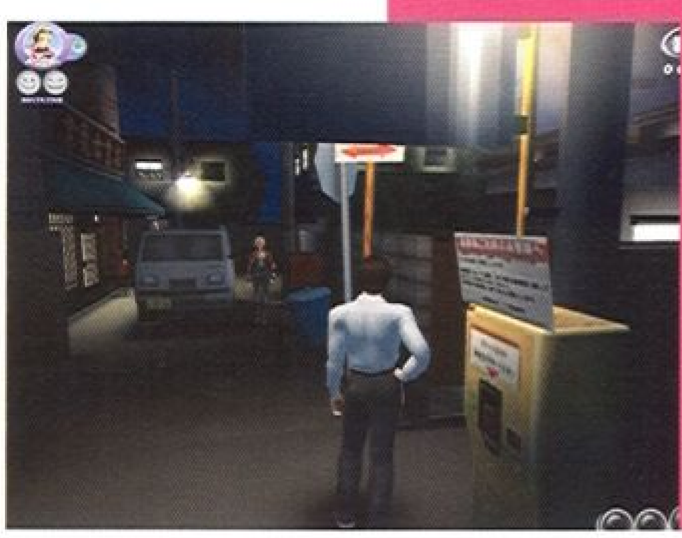




凝聚最新技術於一身的渾身之作

然而，我想大家最關心的，必定是這部作品的畫面表現究竟如何？能不能把你的顯示卡效能給榨乾？以本詩人為例，各位切莫見笑，還在使用P3-S、Radeon8500DV這樣現在連入門都稱不上的配備，雖然是只跑專日文系統的二號機，但應付以往的ILLUSION遊戲都還綽綽有餘。但是這一回真的忍不住了，開啓4xFSAA後(這是玩該公司遊戲的必備條件，別問為什麼，開過你就知道)，走路已經是嚴重的跳格，所以二話不說就敗下了一張Radeon9600XT回家伺候，果然一切就如同想像中那般美好，在此也提出來供大家參考。至於人物模型的精細度與表情貼圖，個人感覺是要比《SexyBeach2》表現來得更好一些，這樣各位就不難理解可以如此耗費系統資源的原因了吧。

然而這只是外在層面，個人覺得本作的精華所在，反而是在人物的肢體動作表現上。各位可以發現這次雖然仍舊採用改良後的『VR系統』，但是在動作的擬真度上卻是以往所無法比擬的，根據ILLUSION官方的說法，是本作採用了新型的磁氣Motion Capture技術，而該項技術也將運用在日後的作品裡，當真是讓人期待呀！而在本作之後，ILLUSION在官方網頁上更宣佈了次世代遊戲的新構想，包含逼近電影品質的新作《A-GA》、與跳脫遊戲範疇的《人工少女構想》等等，到底葫蘆裡賣的是什麼藥，就請大家拭目以待吧！









チェリッシュピザはいかがですか



唔，速食類題材還沒到達極限吧？這樣看來是還有得玩。不過……這個北樟若葉店是啥意思？總覺得有不好的預感……記得沒錯的話，PiaCarrot好像開了四家吧？

吟遊詩人　寇帝朱

F&C・FC02	作業系統：J-Win98/Me/2000/XP	遊戲類型：AVG
	價格：￥8800　區別：18禁	評價：♪♪♪

http://www.fandc.co.jp/

這樣劇情也能做文章 算你狠

平凡的大學生哲也，向來靠著雙親給予他的生活費渾渾噩噩地過著日子。就在暑假前的某一天，突然收到雙親沒有辦法繼續再供給他生活費的消息，這對於沒有收入的他來說，無異與天塌下來一樣嚴重，因為眼見馬上就要斷糧了！焦急著想要賺取生活費的哲也，在大學學長的介紹之下來到一家名為「Cherish Pizza」(Cherish雖然音近似櫻桃，遊戲裡也這樣表現，但實際卻是「珍愛」之意)的披薩連鎖店--北樟若葉店打工，時間就從暑假的八月份開始。在這家服務成員女性多於男性的店裡，哲也必須在同僚與客人之間學習待人接物的中指……呃，宗旨。在嶄新的人際關係裡，糊口之餘也順道尋找一下自己的春天……





▲呀呀～好痛！



▲這樣我看不到前面啦！



▲好吃的披薩出爐囉！



▲來看看我以前的照片

ComicMarket 65會場限定販售作品？

看到這樣的名稱、這樣的題材，是否讓你聯想起哪一部作品？沒錯！就是F&C旗下所屬的FC02小組(即原來的Cocktail Soft)所推出的名作《PiaCarrotへようこそ》系列作品！的確，在做完速食店之後改賣披薩，看起來似乎沒什麼好奇怪的，有意思的是在命名上這部作品也與《PiaCarrotへようこそ》相當的神似，「チェリッシュピザ」指的當然就是店名，「いかがですか？」就是口語「如何、怎麼樣」的意思，所以整句串聯起來，可以翻譯成「你喜歡Cherish Pizza嗎？」，是很難翻得貼切，但大致上就是這樣。

除了身世之外，這部作品的販賣方式還有些特別，在本詩人寫完此篇之際，這部作品在市面上是尚未正式上市的。那麼是要如何取得呢？原來是在去年底的ComicMarket 65會場上先行販售的，遊戲含特典的套價是6000日幣，比起市面售價雖然便宜了一些，但別忘了該展可也是要門票的。這樣的條件國內玩家來說可能真的不太容易取得(本詩人也是委託店家前去代購)，但沒有買到的玩家也不必太過緊張，雖然說什麼會場限定云云，但明眼人一看就知道稍後會推出正式的製品版，而且內容絕對會有更多的好康，所謂限定只不過是藉機先撈一票罷了。果不其然，官網不多久就宣佈了製品版將在2/13情人節前夕推出(還說什麼應玩家希望，真是無商不奸呀)，從內容上看來並沒有追加新要素，但售價已恢復成一般的8800日幣。

究竟這片披薩上灑的是些什麼餡？

可能各位比較想知道的是，出自同一小組之手，那這部作品與《PiaCarrotへようこそ》之間的系統與玩法差異性又在哪裡？其實，只要本詩人簡單的給個提示，那馬上就給洩了底--《Pia》系列的定位是SLG；而本作的定位卻是AVG。這樣說還不夠清楚？好吧，《Pia》系列所偏重的，是自我養成的要素，簡單的說不是去分配時間給眾多女孩子，而是看玩家自身的各項數值屬性；而在本作裡，就完全只是單純的AVG而已了，而在打工裡唯一的兩種選項--外送與待客，其實也只是看會不會觸發某些事件而已，完全沒有數值屬性上的關連。最最最重要的一點是……在這部作品裡不能換制服啦！人家不管啦～嗚嗚嗚……(完全陷於任性狀態)。

不可否認官網的介紹做得極為精采，還設計成菜單的形狀，讓大家瞧得猛吞口水，果然FC02包裝行銷功力還是一流。但實際上玩過之後呢？本詩人悵然的發現這部作品的內容還真是貧乏，而且難度還真相當不低，以這樣的格局來看，在會場賣個6000日幣可能還挺合適，但做成製品版賣8800日幣可能就真的太貴了。







▲瞧妳吃得滿嘴都是餡



▲呃～真是倒楣



▲喂喂～你抓那什麼地方！



▲要找誰一起回家呢？

爸爸餓你餓你餓 打了沒？

然而FC02畢竟不愧是FC02，在美術設計上的造詣果然不是蓋的。遊戲介面的設計上大致維持著《Pia》系列以來明亮活潑的風格，以大量的比薩或是蕾絲桌邊圖案來襯底，光看第一眼就直覺地讓玩家很想投入，更是清楚地點出了遊戲的主題。這部作品的原畫更是讓人耳目一新，這也是F&C首度與堪稱宗師級的原畫大師田島直先生首度合作，雖然田島老師最近作品的曝光率頗高，但表現實在都是不怎麼出色，個人猜想可能是經濟因素讓他不得不放下身段，以致連一些小公司的三流案子也不過濾，才會有水準如此落差的作品出現。不過在本作中的表現大家一點都不用懷疑，畢竟就是要與這樣的公司合作，才能突顯出原畫自身的價值。除此之外，本作與《Pia》系列不同的是，首度導入了800x600的高解析模式，而在遊戲中也大量地運用了Face Up的表情特寫手法，讓遊戲看來更有情感與魄力。在其他聲光表現上，本作依然保有該系列的優良傳統，無論是在主題曲、配樂、語音上，都有水準以上的演出表現。

最後本詩人想說的是，若是製作公司以為相類似的題材就能撈到錢的話，那可能也會有踢到鐵板的時候。只是要想吃的來賣那還不簡單，猜猜看下次是要賣燒肉、還是煎餅？



▲快！再陪我喝一杯



▲小帥哥～來幫我塗個防曬油吧！







もけもけ大正电动娘ARISA



大正時代真是個令人神往的年代，任何不合邏輯的事物，在此時代都能得到合理的解釋，像是知名的《櫻花大戰》系列等等，所以在此會出現原子女金剛，也就沒什麼好奇怪的了吧！

吟遊詩人　寇帝朱

Mixwill
●作業系統：J-Win98/Me/2000
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://www.mixwill.jp/

從天而降的神秘少女

時間是在東西文化交融的大正時代。自幼喪母的故事主角森崎真一郎，與義妹森崎琴美共同照料著母親留下來的喫茶店「紫陽花亭」。而曾經是帝國優秀科學家的父親，因為一直埋頭努力研究機關人偶，而被週遭的人們視為怪人，對於怪人的子女，風評自然也好不到哪裡去。就在父親謎樣的失蹤以後，真一郎的脾氣變得更加暴躁易怒，連附近的住民也都開始懼怕他。某日，當真一郎正在店裡與客人吵架，琴美眼見就要拉不住他，天花板卻轟隆一聲巨響，掉落下一具少女模樣的機械人偶，驚訝的二人將她抬去給開鐘錶店的父親好友玄爺爺鑑定。在他的巧手修復之下，機器人竟然啓動了……。「御主人樣！」沒想到機器人一把抱住真一郎，並且視他為主人，形影不離地跟著他。這名電動少女名叫亞莉莎，於是他們就留下亞莉莎在店裡幫忙，雖然老是打破盤子、弄焦食物，但生活卻也過得精采有趣。直到有一天帝國軍的來訪，空氣中開始瀰漫起一股不安的氣味……。





▲搬運途中不慎掉落的亞莉莎



▲小…小力點，等下把我勒死了怎辦！



▲求求你們！別踩了



▲原子光雷射發射！

不需汽油　只要彈珠汽水

這是由新成立的Mixwill公司所推出的創業之作，同時也是以既復古又新潮的大正時代為舞台的AVG。故事全篇以亞莉莎謎般的身世為中心，劇中滿是個性豐富的角色出場，讓遊戲充滿著漫畫般的躍動感。不過就算玩家再怎麼笨，看完前面的劇情簡介也都該猜得到，亞莉莎原來就是主角父親與帝國軍研究集團所秘密開發的最終泛用人形兵器，因為在一次搬運行動中誤落到市區裡，強大的衝擊力造成她如此可愛的性格（其實該說是偏差吧）。所以玩家可以在遊戲過程中見識到亞莉莎不僅擁有原子小金剛的二百萬馬力、甚至還有無敵鐵金剛的金剛飛拳，更可愛的是這隻機器人竟然愛上「ラムネ」（彈珠汽水），只要一喝彈珠汽水就會抓狂爆走，更因此而鬧出了不少笑話。其實這樣的題材早已不是先例，但是要如何來表現想傳達給玩家的意念，這部份可就真是每家各憑本事了。



▲這樣的衝撞換成普通人一定很痛吧……（只有痛而已嗎？）

古典與科技不相衝突的年代

一進入這部作品的第一印象，就是畫面的效果相當的華麗、而介面的設計也能符合時代的背景風格，在復古中還帶著些許的科技感。在對話之中運用了許多放大的效果來強調遠近與魄力，而人物眼睛一眨一眨的可愛模樣，就讓人忍不住想繼續玩將下去。不本詩人所用的ATI顯示卡或許是驅動版本的關係，常常會在畫面上留下大大小小的黑色方塊，所以還是免不了要一手握滑鼠一手拿殺蟲劑……呃，是在進行遊戲前，先上官網去下載修正檔、或換一版顯卡驅動試試啦（有時最新反倒不一定最穩喔，要試過才知道）。

此外在事件處理上，本作搭載了一個『觸摸系統』，當玩者以滑鼠游標碰觸到女子身上不同部位時，會因應產生全然不同的反應，但可別小看這個機能，隨著點選部位與次數的變化，甚至會影響到事件的展開與劇情的分歧哦！



▲看我的金剛飛拳！



▲阿勒哩！又跌倒了



▲冷…冷靜點……



▲哇～我最喜歡的彈珠汽水！



▲我們最愛你了～

漫畫家撈過界又一代表

談起這部作品最大的話題，其實並不是在劇情表現上，而是來自於它的原畫--本作原畫與角色設定大膽起用了漫畫家八神健先生來執筆，八神老師漫畫的知名代表作有《生死戀》（這是本詩人當兵時最愛看的連載）、《6/17 秀逗美眉》等等。這當然也是八神老師第一次接觸到遊戲原畫的領域，根據八神老師自己的說法，這部作品前前後後花了半年的時間才完成，其戰戰兢兢的認真心態由此可見一斑。但實際表現到底如何呢？個人雖是八神老師的漫畫迷，但在此還是要說句公道話：八神老師，您還是專心畫漫畫來得合適點。其實並不是說這部作品的表現不好，而是八神老師的畫風不太適合表現在這種地方，就如同有些漫畫或小說原來很棒，但改編成卡通或電影時卻未必能有原來的韻味，這樣的道理是相似的。

在配樂上雖僅支援PCM音源，但在曲風上刻意地配合了劇中的時代背景，優美之中卻也不失輕快活潑，而曲調在與場景的搭配上也控制的相當不錯。語音則是僅限於女性角色，看著劇中人生動精彩的演出，這絕對是在漫畫書中感受不到的另一種體驗。

日前在Mixwill公司的官網上也宣佈，《もけもけ大正電動娘 ARISA》這部作品將還原成漫畫表現，從四月份起在『月刊少年A』上連載，這樣的新聞確實還真是不多見啊。整體來看，本作雖劇情表現平平，但是在題材上還算頗富新意，對於一家新公司來說，這樣的創作方向還是應該給予絕對的肯定。



▲全彈射出！



▲喝！看我的鐵砂掌



▲不會吧！竹刀這麼厲害！



▲別丟下我和彈珠汽水啦～Q_Q



仙境同盟會

仙境同好的發言所



仙境物價大調查

下個月新幹線又會有另一波的改版，物價又會隨著改版而有顯著的變化，看準情勢針對需求量大的物品下去投資，才是獲利的最大保證。

卡片

披肩類

名稱	價格
獸人腐屍卡	10萬～20萬↑
傀儡娃娃卡	20萬～30萬↑
蛇女伊絲卡	40萬～78萬↑
傘蜥卡	270萬～350萬↑
南瓜先生卡	10萬～35萬
幽靈劍士卡	160萬～185萬↑
白幽靈卡	100萬～130萬
小巴風特卡	80萬～119萬↑

鎧類

名稱	價格
蟲蛹卡	60萬～85萬↑
沙漠幼狼卡	20萬～25萬↑
大嘴鳥卡	30萬～50萬
野豬卡	10萬～20萬↑
馬克卡	70萬～100萬↓
異變魚卡	35萬～45萬↓
艾吉歐蜈蚣卡	20萬～32萬
闇神官卡	50萬～55萬
土人卡	400萬～450萬↑
巫婆卡	40萬～60萬↓
天使波利卡	6900萬～8000萬↑
幽靈波利卡	6500萬～7000萬↑
獸人酋長卡	2億～2.5億↓
帕沙納卡	2500萬～2800萬↑

帽子&頭盔類

名稱	價格
馬爾杜克卡	15萬～20萬↓
夢魘卡	50萬～65萬
基爾瑟卡	40萬～50萬↓
小惡魔卡	300萬～350萬
獸人英雄卡	2億～3億↑
蜂后卡	3.6億～4億↑

靴類

名稱	價格
瑪勒盜蟲卡	100萬～110萬↓
木乃伊犬卡	100萬～150萬↑
轉轉蛋卡	50萬～70萬
黑狐卡	50萬～72萬↑
鬼女卡	25萬～38萬↓
月夜貓卡	2.5億～3億↓
虎王卡	1億～1.2億

配件類

名稱	價格
克瑞米卡	28萬～45萬↑
螳螂卡	90萬～100萬↓
傑洛米卡	120萬～150萬
貍貓卡	8萬～15萬↑
氣泡蟲卡	25萬～35萬↑
人魚卡	10萬～20萬
溜溜猴卡	79萬～90萬↓
邪骸海盜卡	50萬～60萬
褎卡卡	700萬～750萬↓
黑蟻卡	50萬～70萬↑
劍魚卡	255萬～270萬↑
犬妖卡	20萬～30萬↓

武器

弓箭

名稱	價格
+8十字弓	280萬～330萬↑
+10坎普茲弓(4)	500萬～650萬↑
亞伯雷弓(2)	120萬～145萬↓
角弓(2)	140萬～190萬↑
盜賊之弓	90萬～150萬↑

盾類

名稱	價格
盜蟲卵卡	30萬～58萬↓
蟻卵卡	17萬～25萬↑
突變蛙卡	30萬～40萬
大腳熊卡	20萬～39萬↓
獸人戰士卡	10萬～22萬↓
畢帝特飛龍卡	35萬～50萬↑
黃金蟲卡	3.3億～4億↓
卡利斯格卡	2800萬～3200萬↓
蟻后卡	2億～2.8億↑
草精	1000萬～1300萬↑

武器類

名稱	價格
白蟻卡	18萬～20萬↑
大嘴鳥蛋卡	90萬～110萬↓
曼陀羅魔花卡	100萬～120萬↑
茲諾克卡	15萬～20萬↓
紅蝙蝠卡	15萬～30萬↑
噬人花卡	55萬～75萬↑
螃蟹卡	15萬～30萬↑
邪骸弓箭手卡	10萬～25萬↓
刺蝟蟲卡	47萬～60萬↑
哥布靈卡	50萬～60萬↓
沙漠之狼卡	25萬～40萬↑
海葵卡	130萬～150萬↑
木乃伊卡	70萬～90萬

雙手劍

名稱	價格
雙手巨劍(2)	45萬～62萬↑
雙手重劍(2)	20萬～45萬↓
亞爾特劍(3)	100萬～180萬↑
+8亞爾特劍(3)	500萬～550萬
村正(名刀不知火)	1100萬～1400萬↓
巨大雙手劍	200萬～250萬

短劍

名稱	價格
長柄短劍(3)	30萬～40萬
+10笨拙短劍(4)	85萬～100萬
魔短劍闇噬	200萬～250萬↓
砂塵短劍	300萬～400萬↓
妖短劍泣神怨	250～300萬↓
幸運短劍	490萬～599萬↓
月靈短劍	430萬～555萬↓
巨毒短劍	200萬

武器類

名稱	價格
黑蛇卡	50萬～60萬
聖誕波利卡	180萬～222萬↑
邪骸獸人卡	65萬～78萬
邪骸礦工卡	98萬～110萬↑
邪骸戰士卡	40萬～60萬
畢帝特地龍	50萬～70萬
米洛斯卡	50萬～90萬↑
赤蒼蠅卡	250萬～280萬↑
邪骸士兵卡	179萬～195萬↓
巴風特卡	1.6億～2億↓
死靈卡	2億～2.1億
皮里恩卡	4.2億～5.5億↑
狄奧斯卡	250萬～280萬
卡浩卡	800萬～1000萬↑
海神卡	1000萬～1300萬↓

單手劍

名稱	價格
+10圓柄馬刀	500萬～620萬
獸人之劍	30萬～50萬
火靈之劍	580萬～650萬↓
狂擊之劍	550萬～600萬
騎兵之劍(3)	200萬～290萬↓
水靈之刀	450萬～600萬
海東劍(2)	120萬～150萬↑

拳刃

名稱	價格
+9拳刃(3)	470萬～500萬
+8卡塔勒拳刃(2)	680萬～700萬
秘刃闇噬(1)	10萬～25萬↓
火靈拳刃	220萬～280萬↓
水靈拳刃	850萬～900萬
風靈拳刃	165萬～190萬↓
刺藤拳刃	10萬～20萬
骸靈拳刃	20萬～25萬
刺殺拳刃	47萬～75萬↓
冰靈拳刃	199萬～280萬↓

斧

名稱	價格
+10鋼斧	950萬～999萬↑
+8雙手斧(2)	500萬～635萬↑
血斧	2900萬～3500萬↓
智天使之斧	1600萬～2000萬↓

頭飾

頭飾

名稱	價格
蘋果頭飾	20萬～30萬
花冠	70萬～100萬↑
花髮圈	42萬～60萬↓
亡者三角巾	2300萬～2950萬↑
圓帽(1)	89萬～120萬↓
頭箍(1)	130萬～180萬↑
髮箍	120萬～150萬↓
粉紗髮圈	46萬～60萬↑
葬禮帽	40萬～50萬
小丑帽	190萬～250萬↓
竹蜻蜓髮圈	15萬～30萬↓
海盜頭巾	100萬～160萬↑
貓耳髮圈	28萬～40萬↑
兔耳髮圈	75萬～95萬↓
天使髮圈	4800萬～5300萬↑
惡魔髮圈	2400萬～2800萬↑
學士帽	20萬～29萬↓
學生帽	2300萬～2500萬↓
耳機	78萬～90萬↑
耳罩	10萬～120萬↑
回憶帽	300萬～455萬↑
紳士帽	290萬～380萬↑
牛仔帽	400萬～480萬↑
后冠	1.1億～1.38億↑
皇冠(歐冠)	1.35億～1.5億
黃金冠冕	230萬～350萬↑
首領冠冕	3000萬～4000萬

防具

披肩

名稱	價格
披肩(1)	100萬～130萬↑
抗魔斗篷	8萬～19萬
斗篷(1)	490萬～550萬↑
伯爵斗篷	30萬～50萬

盾

名稱	價格
圓盾(1洞)	25萬～40萬
鐵盾(1洞)	42萬～50萬↓
鏡盾(1洞)	29萬～50萬
鋼盾(1洞)	24萬～28萬↓

矛槍

名稱	價格
斧鎚長矛	40萬～50萬
德瑞尹長戟(3)	550萬～650萬
死神之鐮	600萬～700萬↓
風靈之矛	650萬～800萬↓
剛尼爾長矛	1300萬～1500萬

書籍

名稱	價格
火靈之書	45萬～65萬↓
水靈之書	25萬～30萬↑
風靈之書	35萬～46萬↑
地靈之書	20萬～25萬↑

頭飾

名稱	價格
領導者頭箍	1.5億～1.8億↑
普隆德拉軍帽	700萬～1000萬
羽毛帽	580萬～650萬↑
魔法帽	200萬～250萬↑
海盜船長帽	950萬～1000萬
黃金帽	340萬～400萬
山羊頭盔	8000萬～8500萬↑
殭屍帽	10萬～16萬
尖角髮圈	630萬～700萬↑
骨製頭盔	1100萬～1400萬↑
眼罩	400萬～450萬↑
妖精頭飾	2800萬～3000萬↑
望遠鏡	120萬～150萬↑
整人面具	150萬～200萬
劍士頭飾	10萬～20萬↑
舞會面具	25萬～28萬↓
鋼鐵面具	30萬～60萬
煙斗	770萬～849萬↑
花葉	175萬～200萬↑
草葉	100萬～125萬↓
金屬口罩	10萬～20萬↓
氧氣罩	65萬～85萬↓
眼鏡頭飾	375萬～444萬↑
寶石頭盔(1)	160萬～280萬↑
眼鏡(1)	1億～1.4億
墨鏡(1)	1.4億～1.8億↓
妖道帽	15萬～27萬

鎧

名稱	價格
鋼鐵鎖子甲(1)	120萬～155萬↑
西裝外套(1)	130萬～200萬↑
緊身便衣(1)	440萬～490萬↓
毛皮大衣	35萬～50萬↑
魔法外套	180萬～200萬↓
盜賊之衣(1)	650萬～750萬↑
鋼鐵鎧甲(1)	550萬～620萬↑

靴

名稱	價格
長靴(1)	28萬～30萬↓
戰士長靴(1)	110萬～150萬↑
抗魔鞋	10萬～20萬↑
玻璃鞋	50萬～70萬↓

杖

名稱	價格
言靈魔杖	20萬～26萬↑
巫杖　魂咬	38萬～60萬↑
骷髏魔杖	200萬～255萬↓
靈魂之杖	1000萬～1400萬↓

錘

名稱	價格
+8鏈錘(3)	90萬～121萬↑
秘銀長錘	160萬～220萬↓
黃金之錘	180萬～230萬↓
+5高爾夫球桿	1200萬
日星錘(2)	105萬

頭飾

名稱	價格
天使頭盔	5300萬～5500萬↑
人面獅身帽	110萬～1250萬↓
廚師帽	100萬～155萬↓
魔法師帽	240萬～290萬
魔術師帽	350萬～450萬↓
天線帽	600萬
愛心髮夾	350萬～380萬↑
上弦月髮夾	320萬～410萬↓
條紋髮帶	85萬～100萬↓
破產之哀	170萬～233萬↑
燈泡髮圈	130萬～150萬↑
波利帽	78萬～99萬↑
熊貓帽	160萬～200萬↓
狸貓帽	125萬～170萬↑
蘑菇帽	210萬～280萬↑
小惡魔帽	7200萬～8765萬↑
歌劇之魂假面	1000萬
迷你眼鏡	25萬～300萬↑
紅暈	650萬～720萬↓
時尚太陽眼鏡	430萬～450萬
金屬頭盔(1)	500萬～630萬↑
丸子頭飾	4000萬～5000萬↑
出遊帽子	2800萬～3000萬↓

本次參考伺服器為 Loki-1，
參考時間 2月8～11日。

配件

名稱	價格
防禦手套(1)	1500萬～1800萬↑
髮夾(1)	25萬～34萬↑
敏捷別針	29萬～38萬↓
敏捷別針(1)	600萬～655萬↓
智力耳環	39萬～50萬↓
神射手套	200～300萬↑
防禦戒指	2100萬～3200萬↑
力量戒指(1)	3000萬～3500萬↓
幸運珠鍊(1)	130萬～150萬↓

道具

道具

名稱	價格
幻想花	150萬
獸人英雄之證	90萬
獅鷲獸的指甲	160萬～180萬
四葉幸運草	40萬～50萬↓
虎掌	240萬～278萬↑
鋼鐵	9000～1.1萬
煤礦	3000～4200↓
黃金	13萬～20萬↓
華麗金屬	8萬～17萬↓
星星的角	2.5萬～2.8萬↓
枯樹枝	3.7萬～5萬↑
神之金屬	4.8萬～5.5萬↑
鋁	7.3萬～7.7萬↑
神秘箱子	17萬～19.5萬↑
神秘紫箱	100萬～125萬↑
老舊收集冊	190萬～230萬↑

插卡&製作屬性

裝備

名稱	價格
投擲的髮夾(劍魚卡)	250萬～300萬↑
月光的髮夾(褒卡卡)	700萬～750萬↓
+8兩倍危急卡塔勒	1000萬～1135萬↓
+8三倍危急拳刃	500萬～550萬
+8三倍危急十字弓	690萬～790萬↑
+8三倍危急亞爾特	800萬～950萬↑
二級強悍屬性亞爾特劍	220萬～250萬
二級強悍屬性十字巨劍	375萬～400萬↓
二級強悍屬性雙手斧	260萬～310萬↑
二級強悍屬性騎士長矛	270萬～320萬↑
二級強悍屬性水紋之劍	280萬～350萬↓
二級強悍屬性大馬	300萬～320萬
二級強悍屬性屬性雙手斧	250萬～265萬↓
二級強悍屬性昇龍拳套	120萬～150萬
+8屬性亞爾特劍	80萬～100萬
屬性大馬士革短劍	130萬～180萬↓
屬性水紋之劍	160萬～170萬↓
屬性十字巨劍	170萬～200萬↓
屬性騎士長矛	120萬～160萬↓
屬性尖刃鐵鎚	200萬～220萬↑
屬性雙手斧	120萬～150萬↓
屬性海東劍	120萬～130萬↓

仙境 新二轉職 型態分析

帶你一窺各職業的究極型態



新二轉自去年開放至今已歷時兩個多月，許多職業與型態都還在摸索階段，也還有修正的可能性，這期RO將介紹新二轉各型態的優缺特色與養成辦法，避免讀者練出的人物不合乎預期目標。養成辦法完全以手動的觀點去評論，雖然寫稿不應該有自己的立場，但這邊還是要說：「BB戰士別妨礙遊戲進行」。

亡者與惡魔的剋星 魔法聖騎士—十字軍

雖然十字軍的設定是偏重防禦技能的魔法騎士，給人有通用、多功能的錯覺，然而實際上十字軍是非常極端的職業設定，拿雙手槍開槍加速+菠色克藥水的基本攻速是170（每0.6秒攻擊一次，基本攻速的意思是當人物AGI和DEX完全為0的最低攻擊速度），加上最低攻擊力保證，其基本攻擊力是居全職業最高。技能專剋不死系，血量比其他敏系職業高出許多，打”單體不死”的攻擊力是全近戰之冠，然而也僅止於單體，碰上眾多敵人就顯得非常無力，因為能攻擊多體的聖十字審判其配點方向與槍十字是完全相反，實際上無法兼顧；相對的，精通多體攻擊的自爆十字軍在普攻和單體技能的表現上可以說是全職業最弱。

總而言之，十字軍是非常極端的職業，無法像槍騎可以兼顧單體（連刺）與多體（騎攻），也因此在練十字軍之前就必須選定一個方向然後一直走下去，才能顯現超越舊二轉的優點，下面將介紹各型態的特色、必要條件、罩門所在以及如何練。



十字軍的開始



打闇屬簡直是秒殺

捨命驅魔與敵人共赴黃泉—完全自爆十字軍

聖十字審判是十字軍唯一的同時也是威力最強大、絕對命中，但是會打自己的範圍攻擊，其對抗不死系的威力更勝十字驅魔，最高出力甚至可以一次對多體打出9000X3以上的超暴力數字，而且基本詠倡時間是3秒，速度輕易就超越DEX驅魔師，血量與防禦力遠高於DEX驅魔師或DEX巫師，成為新一代鋼鐵炮台。審判暴力的原因主要是因為他的攻擊判定結合魔法攻擊力與物理攻擊力再乘上技能係數，即使是屬性加成100%的非不死惡魔怪物也能有4000左右的基本攻擊力（還要扣防禦才是實際傷害），十字與牧師的倆人組合在60級時就能一發秒殺幽弓、幽劍、戰仔類，等級有一定水平後自爆十字軍有可能一招秒浪人水平的怪物。即使完全使用自爆攻擊對單體或多體的清怪速度都明顯優於其他職業，就算是號稱單體清怪最快的獵人也難以超越；自爆在單體清怪效率上只輸給二連矢、連刺、背刺、金錢、水球等強力攻擊連發，但是上述狀況都不是常駐或隨時可用，自爆十字軍在組隊時可以達到完全使用自爆秒怪的極致，而且當範圍內的怪物數量大於一，自爆的清怪效率更勝暴風雪或其他範圍攻擊，簡而言之，自爆十字是用近乎單體技能連發的威力同時給予範圍內怪物致命打擊，同時有著破萬血量與高防禦的鋼鐵炮台，甚至具有補血2100的可能性。





一歲就很會自殺



等級越高自殺能力越強



兩三下就把自己解決了

欲練自爆 必備神卡

看完上面的簡介之後是否想練一隻與衆不同魔法十字軍？別急，在練之前有一個首要而且是必要的條件，那就是必備「天使波利卡」，卡片功能是插在盔甲可使穿的人防禦屬性轉為聖1，這張卡的價位通常在2億以上。為何一定要這張神卡？主要是審判之所以別名自爆，是有一個比他超強攻擊力更有名的特色--「自我傷害」。

自我傷害的算法是發動技能的同時先扣掉SP100和目前HP的1/5，如果以血量破一萬的十字軍來說，技能的消耗就是SP100和HP2000左右，威力是最高但消耗也是全職業最高。如果只是這樣也就算了，牧師補一次或者自己補血一次花30SP就好，自爆最恐怖的傷害是接下來的三段反蝕，反蝕公式目前不明，但是現成的數據指出高INT的十字軍反蝕約一千多X3段。通常十字軍空放審判第一下就會扣到剩下1/2血量！還沒打怪就先自爆，天波卡可以讓3段反蝕完全MISS，有與沒有的差異非常明顯。或許有些想練自爆十字的玩家可能會用降低聖屬性傷害的裝備或技能，可惜就算天使環加上魔防裝和神佑之光5，成型的自爆反蝕仍然高達500X3以上，而且這些裝備防禦力都較低，自爆過程防禦下降1/3（剩2/3），加上被圍的噴血量較高防裝多，總合打怪扣血量並不會比穿高防裝的好到哪去。



沒有神卡不要說打人，別人死了自己也會死

話雖如此，我的自爆十字軍卻沒有神卡，靠的是練功都有一個輔助牧師陪伴，雖然有些吃力，但秒怪的快感、大絕招連放的豪氣、放補血時周圍訝異的目光…許許多多各種新奇的體驗都支持著這隻特異的十字軍繼續走下去。



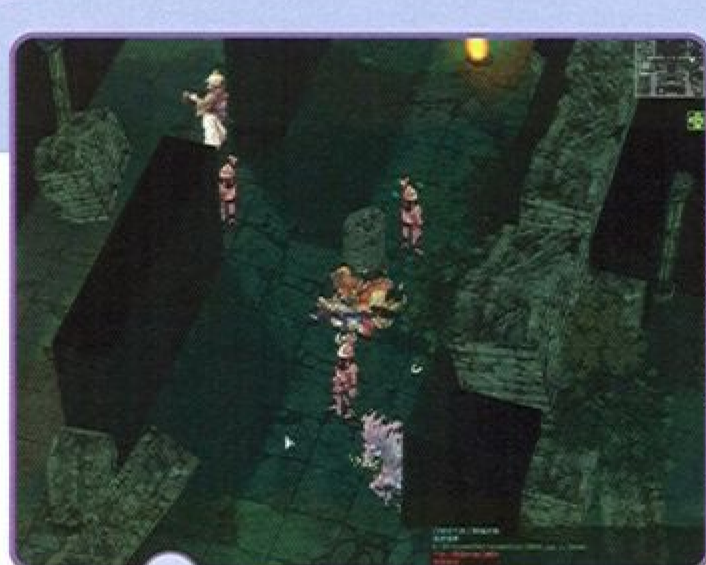
即使練成 未必成神

上面所提到的大多都是優點，然而新職業總是有些設計上的缺憾，特別是像自爆這種極端暴力的範圍攻擊技能，存在著致命的缺陷：

一、有效範圍的瑕疵：雖然自爆攻擊的格數一共有28格，然而他怪異的攻擊範圍卻是他最大的致命傷，測得的有效範圍分別在四個斜角距離兩格的位置無法打到怪物，使得面對攻擊距離大於1的怪物或是具有擊退攻擊的怪物，非常容易發生怪物打得到人，可是自己純粹是自我傷害而打不到怪物，也造成一對一自由PK完全佔不到便宜。

二、強制聖屬性魔法攻擊：屬性固定而且武器的卡片無加成效果限制了自爆的發展空間，當PK或城戰碰上十字軍或天波甲，自爆的傷害將會被壓到極低，甚至自己出血比打人多。在練功效能上魔防高的怪遠比物防高的多，一般打怪練功時物理攻擊的通用性大多高於魔法攻擊，這又限制自爆能打的怪物數量。另外，城戰時魔法威力減半，無法秒殺別人的自爆在城戰中威脅性降低不少。

三、命中上的瑕疵：理論上魔法攻擊的自爆應該是絕對命中，然而在設計上卻有致命的缺點，當怪物站在攻擊範圍上有機會受到1～3段的傷害，而非絕對3段命中，當怪物距離十字軍越遠，出現1段的機率越高：反之距離越近出現3段的機率越高。此外，當怪物重疊或是LAG時，經常會造成少打幾段的狀況，使得十字軍在清火車的能力大打折扣。



自爆的自我傷害太傷了，還加上降防，怪物一多就頂不住了



注意看左邊的那隻幽劍，自爆並沒有掃到，這下白扣血了

看似難練 其實未必

劍士必學技能：單手10、快回10、挑釁5、霸體10，共35餘4點，除此之外的技能都是非必要技能。

50轉建議技能：單手10、快回10、挑釁10、霸體10、狂擊5、怒爆4，除非很閒不然沒必要50轉。

※切勿學自動狂暴，那是在自殺！

自爆十字軍必學技能：信仰10、聖十字審判10、十字斬6，總計26餘23點。SOLO自爆十字建議再補修騎鳥1、治療1、天護3、天擊5、補血10、自動防禦3等技能，團隊或城戰型自爆十字建議補修自動防禦6~8、盾擊3~5、迴旋盾3~5、騎鳥+修練6等技能。

能力建議【以下都是含裝備和職業贈點】						
型態	STR	VIT	AGI	INT	DEX	LUK
SOLO型	30、40、50	70~90	5+2	105	10~40	5+5
組隊型	30或40	60~80	5+2	110或105	50以上	5+5
※武器建議「兩倍白蟻海東劍」						

吃王型？PK型？別想了，王會被推來推去加上LAG根本很難用有效攻擊打中，打王不成反自爆，而且放自爆的時候被王狂擊以上強度的技能K中是必秒！另一方面就算碰上不死系的MVP，自爆的單位時間傷害還是很難比DEX獵的二連矢高。而PK時對方只要距離斜角2格以上，就可以很愉快的打防禦只有2/3而且還會自己噴血的十字，除非能夠打昏或是限定不能移動，否則自爆十字軍在PK場上很難取得優勢。



有牧師陪伴就可以到金四拖死人車了



60級就來浪人區練功這叫煞

一轉時的練法，建議先以VIT為主要提升點數，STR大約點到17+3就足夠了，VIT加至50左右開始全力衝INT。30級之前打青蛇之類的小怪練功，之後由於沒有學習強力技能可以加速清怪，建議裝備怒爆夾至香菇塔練功，量少慢慢砍，量多集結一下就狂放怒爆。由於INT較高且新版SP回復公式有利於INT120以下的配點，基本上在轉十字之前10個等級狂放怒爆，SP也不會乾。

二轉後依然拖香菇練至學會自爆一級然後脫離香菇塔，這時可考慮單練或組隊。單練建議到歐克洞一或二樓練，組隊建議打金4，等級過65以後組隊的十字軍可考慮秒幽劍或浪人。但是要注意一點，單人的十字軍即使INT105，一分鐘大約也只有180~200SP可用，換算成技能就是自爆扣100、補血X2或3，也就是一分鐘大概只有攻擊一次的能量，而組牧師可以近乎每隻都放，不需要休息。

挑戰近戰SOLO的極限—完全連刺十字軍

相對於依賴組隊和完全技能攻擊的自爆十字軍，敏槍十字主要著重在SOLO和普攻的極意，兩者是極端相反的型態，究竟何者較優實在也沒有定論，讀者較關注的地方可能是敏槍十字是否能超越舊二轉的敏騎。



無法與槍加並存的自動防禦，如果這兩者能夠結合十字軍就很有前途了，不過重力社也不是呆子，早就做好防堵

	敏槍十字軍	敏雙手騎
攻速比較	基本攻速140，使用菠色克和槍加10級後基本攻速170（0.6秒一次普攻）。最後配點可靠自力ASPD184或185（一秒3下多）	基本攻速145，使用菠色克和雙加之後基本攻速172.5（0.55秒一次普攻）最後配點可靠自力185或186（一秒3.5下左右）
血量比	雖然有信仰增加2000血但是係數卻比較低，最後反而血量較騎士少	
武器體型比	小75%中100%大100%	小75%中75%大100%
	由於RO大部分怪物是中型怪，尤其是不死系和龜島等熱門練功點幾乎都是中型怪，槍十字在武器上較有優勢	
三洞武器比較	攻擊力150	攻擊力115
基本攻擊力	槍修練可以提供50的無視防禦攻擊力，當面對不死系最高有80的無視防禦攻擊力	雙手劍熟練可提供40點無視防禦攻擊

※上表由於沒有經過實測數據考驗，僅能當作參考而已，目前所得的測試心得主要偏向敏十字打不死系或惡魔會略略優於敏雙手劍騎，當面對大型的其他怪物則是雙手騎較優，而中型非不死系兩種騎士打起來都差不多。另外高防對槍十字較有利、低防雙手騎比較強。

欲練敏攻 必備根性

敏槍是十字軍中最適合SOLO的型態，但也是三種主流型態在隊伍中最沒有幫助的類型，因此槍十字注定孤獨一生。很不巧地，槍十字除了普攻還是普攻，一直練到99發光也還是那一秒刺三下的普攻，就算手動練功看起來還是跟BOT沒兩樣，極其枯燥乏味而且沒成就感，除非有過人的根性，否則不建議練。



敏槍十字唯一算的上好用的攻擊技能在PK和攻城完全派不上用場

平凡的致命缺點與瓶頸

敏槍十字軍的另一個致命缺陷就是缺乏爆發性的攻擊力和增進練功速度的範圍攻擊，以最相似的雙手劍騎士來說，雖然前波改版已經弱化不少，但仍然具有很強的SOLO能力，而且又具有爆發性的技能和解決圍毆的怪物互擊，槍十字開槍加就不能盾防、拿盾就不能槍加，完全沒有皮厚防高的優勢。

輕鬆的SOLO路線

劍士必學技能：快速回復10、自動狂暴、狂擊10、怒爆10、挑釁5、霸體1，雙手單手熟練選一個修滿。

十字軍必學技能：槍熟練10、槍加速10、騎鳥6，一共26點餘23點技能。偏重SOLO續戰力和節省金錢花費的話，建議補修信賴5、治癒1、天使之護3、天使之擊5、補血9。如果是

偏重對不死系的普攻能力，則建議補修信賴5、治癒1、天使之護3、天使之擊10、補血4。最後如果是想偏重對不死系的瞬間攻擊力的話，建議補修信賴7、十字斬10，餘下點數都不太重要，可把信賴點滿或往天護、天擊點



與衆不同的大嘴鳥，其實性能根本是一樣。

※十字斬的評價：雖然對於不死系最高有9倍的攻擊力，但以單位時間的傷害來看並不會比一直用槍刺強多少。十字斬的速度有點慢，而且碰上非不死、暗屬怪物效用不大，更加不如普攻威力，與其學只能打不死系的技能不如學習自我補血，9級補血大約能補700~1000血量，增進SOLO的續戰力。

一轉時期的練法，建議先把STR補到10或20就可以全力衝AGI，基本上槍十字的配點與敏系配點與流程大同小異，在此不細說流程。較不同的地方是由於劍士有熟練技能可提供無視防禦攻擊力，使得敏劍士比起其他敏系近戰好練許多。在學到自動狂暴後建議把血量控制在1/5，常駐攻擊力上升可以加快清怪速度，而狂暴帶來的負面影響--降低防禦力，可由迴避效果和一對一打怪把負面影響減至最低。

徹底發揮騎士犧牲奉獻的精神—完全防禦十字軍

上面兩種型態分別是追求技能和普攻的極致，但有一個共通點就是近乎捨棄十字軍的招牌技能「盾」。主要是盾技不論單練、組隊、PK、城戰的效果都不顯著，盾技雖然以防禦著稱，但是卻有許多使用上的瑕疵使得新技能淪為廢技之流。

盾擊：將怪物打退並且有一定機率昏眩，原始設想應該是為了保護隊友或是自己，能同時打退和擊昏，確實是保護技能中相當有效的攻擊手段。但是受限於技能點數不足，防禦十字軍大多不能騎鳥，而盾擊必須追到怪物才能擊飛，實際用起來不如衝鋒箭、長矛刺擊、火牆、泥沼等技能迅速有效，如果追擊的怪物數量是複數，效果就更加不如騎攻了。



怪很多，我擋先，不過後面那些人我完全不認識

迴旋盾擊：幾乎與槍投有同等地位，但是卡片加成、屬性都無效，使得打怪的威力比槍投低，甚至比一轉技能還不實用。

反射盾牌：表面上可反彈怪物的傷害，可以加速清怪效率，然而經過實測之後，此技能被評比為廢技之流，主要原因在於反彈傷害還必須扣除怪物防禦力，實際上修滿的反射盾（反40%）大約只能反20%左右傷害而已。可能有人想用這招吃王，但事實上防禦型十字缺乏強力攻擊技能，搶王能力不如騎士、鐵匠、獵人。

還有許多缺點使得防禦型十字軍顯得不如預期中強壯，然而防禦型十字還是有他的功能在，特別是擋怪和城戰，例如被獻身和光之盾守護的牧師、獵人、巫師在面對獵人的狙擊可以達到完全無敵的狀態。而攻城方的十字軍也有活動堡壘的作用，能夠增加衝陷敵陣的機會，獻身保護加上盾防能大幅增加被保護的炮台存活率，以達到持續提供炮火殲敵的作用。防禦型十字軍雖然缺乏攻擊力，但是其防禦效果還是比體騎好些，可說是城戰中最難殺死的目標。

欲練鐵盾 必備戰友

基本上IV自爆十字組隊效益大約是單練的3~5倍，是個極端依賴牧師補給能量的炮台，而防禦十字是完全為了保護隊友而設計的特殊練法，如果沒有隊友，幾乎可以說是毫無作戰能力，如果有隊友，一來可以拖車給隊友清，二來也有自爆可以打怪。但這裡所指的戰友並非野團那種有隊組就可以，防禦型主要功能還是在城戰上，拖車效能其實不比體槍騎好，令防禦十字軍無論在單練、組隊的效果都比不上體槍騎，處境非常尷尬，如果沒有需要城戰的戰友支持，實在不建議練這種犧牲奉獻的肉盾。



在PK場上能用十字摸到人除非對方在發呆

即使練成 也非無敵

防禦型即使練至VIT100防具7X加上天使障壁10級達到防禦的極限，由於目前版本精煉效果只有0.6~0.8不等，面對怪物的攻擊力實際上只能擋下55~60%攻擊後扣掉120傷害。例如怪物攻擊力1000，在面對單隻時只能壓到280傷害，當拖車時防禦下降將使傷害大幅上升，即使有種族盾加上防禦技代表--自動防禦，還是無法完全站著不動讓隊友安穩的使用範圍攻擊。不過那是以”大車”來說，防禦型十字在擋小車的效果確實比起其他職業有過之而無不及，雖然這些微的防禦效果是用很大的清怪能力去換…但是拖車時要注意一點，自動防禦每擋格成功一次就會硬直0.4秒，而且硬直中還可以持續自動防禦，幾乎能穩穩擋掉30%的攻擊（不過一般只學到6級24%或8級28%就夠了），毫無折扣，同時這個特點也成為拖車時致命的缺點，怪物數量一多可能讓自動防禦的硬直時間趨近永遠，即使霸體也無法邊防邊跑，最後導致翻車，因此防禦型十字在拖車時切記把自防關閉，等到需要停下來擋怪才開啓。這樣在拖車時，十字與體騎防禦能力幾乎沒有差異，然而騎士血量較十字多，兩相比較下，騎士反而比防禦型十字更適合拖車！簡言之防禦十字只有在擋怪時比較出色，清怪和拖怪能力還是騎士較強。



防再高遇到爆擊也是一樣，看來如果想練完全的鐵壁還是要走VIT-LUK配點。





打不到，打不到，吸%的好點之一。

徹底發揮吸%的能耐

劍士必學技能：單手10、快回10、挑釁5、霸體1，共26點。

建議修滿50轉的配技：單手10、快回10、挑釁5、霸體9、狂擊5、怒爆10

※切勿學自動狂暴，那是在自殺！

十字軍建議技能配置：信仰10、十字6、聖十字4、犧牲5、自動防禦8、盾擊3、迴旋盾3、反射盾牌5、光之盾5

如果不打城戰，犧牲和光盾、反盾都是接近廢技的技能，但是不打城戰那不如練騎士還比較好，此外練功請不要對十字軍有過度期待，他只能拖不能打。

配點建議VIT為主、STR為輔，如果公會有意培植也可以練成VIT+LUK的完全盾牌，盾防可擋掉使受攻擊機會壓到72%，LUK100+30+幸運小刀+猴夾等等還可無視命中與必殺迴避44%攻擊，實際上所有的怪物與人都只有40%的機會能給予防禦型十字軍傷害，而且即使打中以防禦力和血量皆高的十字也是不痛不癢，會扣血主要還是因為幫別人檔。基本上不論一轉或成型後都是要靠吸經驗比自己練快，差別只在於等級高之後可以拖怪給隊友打，等低是純吸罷了。



後 記

讀者可能覺得上面的練法都很極端，無法面面兼顧，但事實上如果十字軍練成平均型絕對樣樣比騎士弱，完全找不到一絲優點可以超越舊二轉，這也是目前新二轉最受人詬病的地方；不過或許隨著時間的演進會有各式比較優的型態可供選擇。

魔法藝術家—賢者



一樣是以魔法作為主要攻擊方式，如果說巫師追求的是力量，那賢者就是技藝的表現。首先從放魔法的起始開始說起，巫師和法師就只能原地詠唱魔法，千篇一律；賢者除了基本的詠唱之外還能視狀況危急或是其他因素，隨時自行終止詠唱，而且唱咒中還能自由移動和發動物理普攻，甚至能破壞別人甚至MVP的詠唱、或是吸收對方的魔法轉為自己的SP，僅僅只是施法就有五種變化，令人難以捉摸。此外，賢者還能隨意改變自己和同伴的武器屬性，能針對怪物弱點予以痛擊，而且在組隊中可以讓獵人以外的職業嘗試屬性+卡片雙重克制的威力，而改變地面屬性的魔法，也可讓不同屬性的人物在領域中有強化攻擊、增加迴避、提升血量等功能，對魔法有提升特定屬性傷害的效果，也可能在非水域使用水球術，或是區域內魔法攻擊完全無效，創造各種可能性。



轉為賢者的瞬間

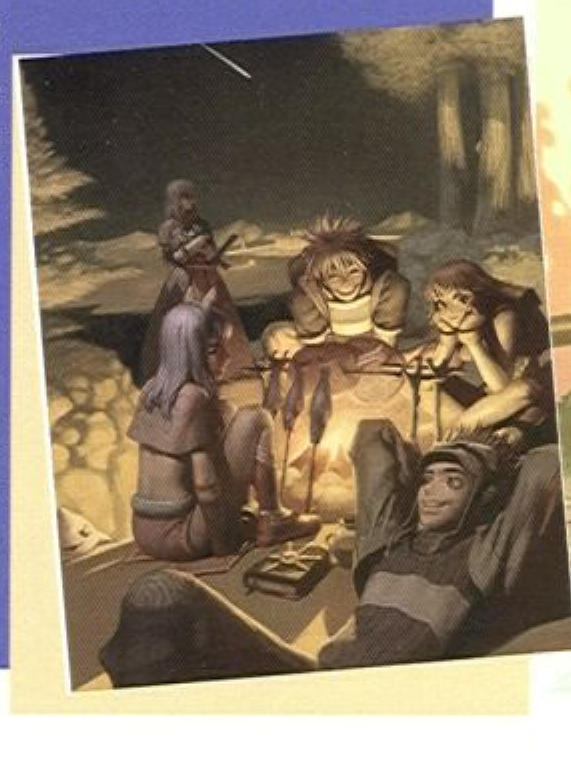


我拆！

搶王已成歷史　吃MVP可以保證不掉%—招王賢者

吃王可說是RO最佳掏金辦法，雖然不是每隻王都會掉好寶，但是以打王團來說，平均一天每個人可以分到一千萬左右的RO幣，利益越大人情越薄，加上官方認為MVP沒有橫歐問題，打王的狀況幾乎可以說是用搶的。比較討厭的是，有些人搶之外還使用許多手段阻礙他人打王，早期舉凡傳陣、枯枝、拖怪撞人，之後又有賢者使用屬性附加故意弄壞別人武器（但隨後就被修正為只能對隊友使用）、用光壁擋獵人的攻擊、地領魔法無效…等等多不勝舉的例子，搶王之慘烈已經到了無所不用其極的地步，所幸有部份專打王的MVP團漸漸改以招王型式賺錢，疏散搶王人口。

招王的效率好不好？經過實測大約每小時可以穩吃三隻左右MVP，優點是在城裡招可以限制MVP活動範圍、沒有雜兵干擾、幾乎沒有人搶王、死亡不會掉%而且可以立刻補滿再上，缺點是過程趨近於機械化操作、招出的MVP無法指定。





欲練招王 先修道德

適合招MVP的點必須符合以下條件：1.在城裡或死亡不會扣%的地圖2.在復活點附近3.附近有孫燕姿4.閒雜人少5.地圖小，能符合越多要點的就是越好的招王點。不過由於符合的地點大多會有其他玩家經過，可能會被流彈掃死，也可能王會用瞬間移動飛走，或是吃王團戰線崩潰造成有隻MVP和許多小怪在城中肆虐。另一方面由於MVP沒有橫歐限制，只要招出來旁邊的人也有權利打或搶，而且在城裡死亡也不會掉%，促使更多人毫無忌憚的搶王。可是招王方可不這麼認為，招王團認為這隻王是他招出來的，應該是創造它的人所獨有，別人打就是小白，兩方並無共識，衍生出許多爭端，希望官方或玩家能早日達成共識。然而賢者的隨機技能著實是把兩刃刀，它可以招王、招怪對大規模玩家採取無差別報復，或是將心一橫把MVP變成廢物，讓大家都得不到好處，也可能純粹無聊或耍白，因此有必要練隻招王賢者，其必要課題是先有網路禮儀與道德的觀念。



我拆！打王也可以這樣做



招王的熱門地點之一



屬性配上領域可以有效增加對有的攻擊效果，大約能強化20%火力，強化暴風雪和怒雷大法陣的殺傷力



糟糕！打過頭了，在風領放電直接把牧師秒殺

招王賢者在把王招出來後並不是當個閒者，由於目前的王都有許多強力魔法，例如蟻后的光壁嚴重妨礙獵人炮火；大巴怒雷連放可能導致滅團；黑王隕石威力莫名地高，對於敏型或血少的人物會被可能秒殺；龜王的水球更是暴力，連體騎都可能被秒殺…然而這些討厭的攻擊都是「魔法」，賢者對王連續拆咒，只要拆咒等級在1以上就有吸收SP的效果，加上賢者高INT的SP恢復速度，可以連續拆到MVP掛點，而對蜂后的光壁可以用地屬領域讓光壁無效，失去魔法加持的MVP充其量也不過是血多的雜魚，加上賢者可以針對王的屬性給予隊友武器屬性附加，使得全員都能以雙重加成重創MVP，即使有其他玩家要搶也不容易，對一個被拔掉獠牙的MVP施予團團圍毆，吃王也不過是2、3分鐘的事。



即使練成 也無未來

可是招王賢者註定只能在招王時有作用，能夠肆無忌憚狂放屬性附加和地域屬性改變是因為有詩人舞者在旁放觸媒之所，如果是對一般練功怪物使用武器屬性轉換或地域屬性改變效率奇差，為何？其實說破了只有一個關鍵，除了鍾塔地下四樓虎斬區和海洞之外，根本不存在能用純屬性練功的地域，可是鐘塔地下四樓進入要收一把鑰匙，加上路途遙遠，著實不是個方便的練功點；而海洞利益過低、怪物等級不高，基本上海洞是BOT或單人就可以練的場所，組隊幫助不大，其它練功場所都有互相牽制的屬性存在，如果沒辦法每隻怪都變換屬性，那屬性附加反而是種累贅。

由於賢者隨機技能需要的點數太多，組隊練功輔助能力在現今幾乎無用，單練也因為無法修得崩裂5級，清多數怪的能力遠不如巫師；雖然有自由詠唱可以邊跑邊唱，但實際上目前怪物移動速度都頗快，實施上有困難，即時對史汀可以打帶跑，效能也不會比火牆配火箭清怪快，若論單練拖車更加不如巫師的泥沼好用。另一方面，野外搶王的狀況不比在城中招王，搶王時畫面混亂而且王大多都會被推來推去，地域魔法範圍其實不大，實際搶王的功效有限，加上上述的多項原因，使得招王型賢者不管等級多高還是只能龜在安全的地方招王，其他不論搶王、團練、單練、賺錢效能都極差。



夢幻的水領，原本期望可以隨地都放水球練功，可惜水球會把水領吸乾

招王賢者配點法

法師時期必學法術：火箭1、冰箭1、石化1、雷擊1、禪心10，一共14點，其他都是轉職後非必要的魔法，雖然目前主流法師都以無禪心或不修滿為主，但是招王型賢者不同於戰鬥用途，他主要的功能是定點招王和定點連續中斷魔法，SP消耗速度比巫師更快，如果沒有禪心將會時常找孫燕姿聊天，降低團隊賺錢效率。

另一方面招王型賢者通常是一個打王團刻意培養的分身人物，頂級裝備和無限補品不說，甚至有一個團輪流拉車給法師轟，全力幫助飆等，近日有人的公會在這種加護下從創人物開始練到80級職業等級全滿居然不用一天！！因此法師的魔法配置主要是看團隊要在哪裡拖車而決定，本人在此就不贅言。

賢者時期必學法術：進化之書5、取消施法1、自由施法4、自動唸咒5、魔法懲戒1、唸咒拆除3、魔法效果解除1、火屬性附加2、水屬性附加2、風屬性附加2、火元素領域3、水元素領域3、風元素領域3、地元素領域1、隨機技能10，一共45點餘4可以自由分配。建議補學地屬性附加1，增加對蜂后的攻擊能力，或是把地元素領域修滿。至於水元素領域其實3就夠用了，打王用水球只需5X5的範圍即可，3級7X7有點多餘，不過3級是前置非點不可，而且打王時多少有點混亂，範圍大點自由度也比較大。

配點建議以INT99為目標，達成後其他就沒什麼差，如果要完封MVP魔法，建議之後點數全部分配在DEX，反正死掉也不會扣%，而這隻只是用來招王賺錢而已，防禦能力和練功效能也不需要考慮太多。



移動施法頂多玩玩小怪而已

魔法與物理的結合 另類魔法戰士－戰鬥賢者



拿書會比較強嗎？

對於魔法與物理攻擊只能選擇一種感到缺憾嗎？如果只是可以放魔法的戰士那不過是搞噱頭而已，而用普攻打怪的法師也不過是在裝新手，物理與魔法不能結合充其量也只是多種攻擊選擇罷了。新二轉的推出顛覆RO既有的職業技能概念，產生可以在普攻的同時放魔法攻擊，在唱魔法的同時用物理攻擊加重傷害的戰鬥賢者。

欲練魔戰 必備億萬

戰鬥賢者如果要發揮最大效果，必然需要一堆插卡書本、用不完的礦石或蜂后卡、精煉套裝，期望能有魔法攻擊和雙重加成的物理攻擊兩者一起發威，加上元素領域強化自身能力和加重怪物傷害，據說在水領中冰凍成功率接近100%。想達成以上的程度除非有億萬資產，否則戰鬥賢者其實只是花瓶而已，實用效果還不如招王賢者。

即使練成 仍然不強

可惜RO在能力的平衡設計上還是有許多缺憾，能力越極端的配點越強勢，最佳範例就是獵人不論走AD、DI都比平均發展強勢，同理巫師、騎士、牧師等大家所熟悉的舊二轉都是如此，甚至前面介紹的新二轉也是極端配點較強。然而戰鬥賢者必須兼顧命中、物攻、魔攻，還需花費極多配點在AGI或VIT以提升肉戰能力，配點上趨於分散，也就是偏離”強”的主流練法。

若論擋怪能力，賢者與怪單P的迴避能力又不如巫師用泥沼會閃；論攻擊能力，雖然賢者放魔法途中可以有加值攻擊，一面普攻一邊又可以發動雙重魔法，但是威力卻不見得比巫師冰凍+雷鳴、火牆+元素或崩裂好多少，如果是在水域用水球那根本就不用比較了，結果戰鬥賢者也只能練來玩而已，一點也不強。





移動施法另類用法：先放好魔法然後算時間去吸引主動怪，這招對遠攻的較有效



在水領中冰凍率幾乎100%



還在測試階段的可能主流

目前這型賢者還找不出有效的配點與配技建議，有人走INT-AGI型模仿AGI巫師練功，但是效能卻不如有泥沼與大法的巫師；也有人用AGI-STR的敏戰士配點嘗試，可惜屬性轉換不如想像中好用，不如純粹的戰士強；其中也有人以INT-STR-AGI-DEX的攻擊配點，打弱怪攻擊力還算不賴，但是打王或是稍強的怪物就很吃力。

極盡干擾之能事 發揮機車的最高境界－機車賢者

PK場與城戰中最強的王者，依職業與型態不同，可能是體騎或ID巫也可能是獵人、戰鐵，像賢者這種攻擊不強、也無特殊防禦技能接近半調子的職業，註定是與最強無緣，但在某個伺服器出現能夠克制ID巫、獵人、體騎、戰鐵的機車賢者，配點走向是以IV為主，碰上ID巫就使用斷魔與吸魔跟他耗SP，有機會就放石化+火箭打帶跑，雖然缺乏決定性威力，但是憑藉著干擾技能和與體牧同級的血量，死黏著不放打消耗戰，硬生生把巫師耗到死，被追擊的目標對這種消耗戰非常的反感。而碰上戰鐵或體騎就用火牆、石化、喝水、火領域、火箭、繞跑，近戰想要近身就退、近戰想退就追，不斷用石化和火箭消耗對方的HP和水量，整個PK過程非常漫長，而被石化的人也非常無奈，想打又無法秒殺，想跑又跑不掉，心中不斷冒出一個字「X！」，口中念著另一個字「＊！」。當遇到號稱法師最大對頭的獵人，由於石化加火箭幾乎可以秒殺，而獵人的秒法利器二連矢打在體賢身上幾近抓癢，兩者互P的話，賢者勝算明顯較獵人大得多。其他職業同樣受制於抵抗石化能力薄弱，與賢者PK終究討不了便宜，而且體賢者能抵抗大多數致命的狀態攻擊，而且還獨有邊打邊跑的能力，在PK場上很難連續給予其致命打擊，可說是打不死的蟑螂。



面對賢者的石化攻擊想跑也跑不了



施放長時間魔法時有魔法鎖定自己該怎麼辦？先中斷再魔吸就好了

城戰中的IV賢者一樣是令人討厭的干擾人員，舉凡斷魔可以不用打就直接將對方的單一炮台無效化，地元素能夠輕易瓦解對方的大法陣地，石化後又不打破在城戰中比死亡還麻煩，魔法效果解除可以瞬間令好不容易穿越雷池的戰士無力化；這麼討厭的存在敵方可說是欲殺之而後快，可是偏偏IV賢者有與體牧同級的耐打能力，想殺又不好殺，不殺又很煩人，極其干擾之能。

欲成機車 先斷道德

由於這樣的賢者主要工作就是干擾，敵方可能會把這樣的行為視為「賤招」，如果因此而手軟停止干擾改採正攻法，或是因為忙於叫罵而有干擾不力的狀況，都是失敗者。兵者詭道也，越多人喊賤就是越成功的機車賢者，只有默默持續干擾敵方才是這型賢者最重要的工作，唯有拋棄道德枷鎖才能發揮機車的極意。





領域強化屬性



火牆加崩裂的法師主流練法，對風、水、闇、無屬怪物效果都非常好

練成之日 臭名遠播

看到這標題是不是也給他一臉（＝.＝），那也不見得，觀點會隨著時間改變，勇者能堅持自己的道路，何況這些都是遊戲既有之設定，只是用法巧妙不同，何賤之有？另一方面就算大成之時也不是完全無敵，目前是因為PK和城戰主流只有抗冰凍裝，沒有抗石化，這樣的賢者才能發揮超凡的牽制效果，如果碰上抗石化、冰凍套裝的狀況，賢者因為缺乏制勝招式，勝率將大幅下滑。

萬變不離其宗 終究還是法師

機車必學技能：石化10、火箭10、火球5、火牆10、冰箭1、雷擊1、進化之書5、取消施法1、魔法懲戒1、唸咒拆除3、魔法效果解除5、火屬性附加2、水屬性附加2、風屬性附加2、火元素領域3、水元素領域3、風元素領域3、地元素領域5、自由施法1。

由於這型賢者主要還是以攻城團隊為主，跟招王賢者一樣可以有大量同伴扶植，不同點在於招王型賢者主要工作只是招王而已，只要學到隨機技能10級之後根本就沒有必要繼續練功，而機車賢者是為了跟人廝殺和城戰而生，等級越高戰力越強，也不可能完全靠團隊和吸%長大，所以這型賢者必須考慮如何把等級練高。所幸上述的必學技能並不如招王型吃緊，有餘力學習崩裂5或是闇壁以增進練功能力，如果想學闇壁那自由施法就不需點太高，而且技能點也不太夠。

賢者在單獨練功時其實與法巫毫無兩樣，都是以火牆為主要攻擊手段，目前崩裂術加火牆可以加倍傷害（可能是BUG），這讓只有火牆的賢者多了一種克制小火車的有效攻擊，同時對於小火車來說，火牆配崩裂的清怪能力也比卡冰牆放暴風雪強，加上IV血厚的特點使賢者在單獨練功的能力有些微優勢。

移動施法另類用法，先抓隻玻利來示範，首先把距離拉開，然後計算怪物移動速度與施法速度，在移動路徑上唱範圍攻擊，然後把怪拖過去，時間抓的準就能不用火牆打一票怪



賺錢與砸錢的矛盾 另類金錢魔法師－煉金術師

由於本人近日沉浸在《天堂2》的世界，在寫煉金術師時總有個感覺，認為煉金術的設計概念應該較貼近天堂的價值觀，天2近半職業都有召喚獸功能，煉金在明年也將推出相同的系統，這是第一個相似點：天2幾乎所有的攻擊都必須花費金錢，而煉金不論輔助與攻擊技能也都是要花錢，這是第二個相似點：天2的所有人物都有全面或通才的特性，戰士、法師自己會回血或輔助技能，輔助人物單練能力也不輸肉盾，而煉金術師同時具有最強單體攻擊技和最強補血能力還有召喚系統，在通用性這點像極了天2，與RO只能專精一項的設計概念大大不同：在天2的世界，金錢甚至比等級還能代表人物強度，RO的煉金術師只要有錢可以砸，其強度幾乎是全職業之冠，又是一個相似點。總之煉金術師的出現可能破壞RO既有的平衡，或許他並不該出現在RO。



一樣是商人二轉，煉金術師的造型可比鐵匠好多了

砸錢最快的高效能牧師－零缺點煉金術戰士

補血能力的探討

	煉金術師	牧師
單次最大補血量	白水基本回復量的兩倍，如果目標是體騎則有六倍效果，大約補4500以上	99級INT125的極限補血量2352
延遲	表面上無延遲但實際上一秒補不到兩次	表面上無延遲但實際上一秒補不到兩次
消耗SP連續效能	一次1，幾乎可以連續丟到沒白水，以3000+8000的附重來算大約等同733瓶白水，連續補血達10分鐘之長，總補血量超過330萬HP！ 附註：733白水以700元的製造價來算一共51萬	一次40，即使聖母加轉蛋或鬼女在連續補血狀況下大約也撐不過3分鐘，三分鐘內一共有2200SP自然恢復加上SP最大量約4200，換算成補血就是105次，總補血量24.69萬。如果以10分鐘為評估，牧師一共有9200左右SP，大約54萬的總補血量

單以補血效能來說一個剛學滿投藥技能的70級煉金術師等於2個等級99牧師同時連放加血的速率，以10分鐘計算，煉金術師回SP能力等於可以提供6個99級牧師的總補血量！如果有其他人幫忙背水，續戰力更加恐怖，比MVP還難打。

除此之外投擲藥水還可以投藍水，補給效能一樣加倍，對法師系可能一瓶補500！效果比擬天地樹芽，而且幫助他人補充SP的技能是其他職業所辦不到的事，讓攻擊方能專心攻擊，有利於城戰進行。

單體攻擊能力的探討

有著超暴力的單體技能「金錢攻擊」，最大特色就是錢＝SP，只要錢夠多，基本上金錢攻擊可以連放到永遠。不過讀者請不要被字面上的訊息誤導，由於煉金術師的金錢攻擊缺乏武器最大化、速度激發、兇砍，實際上的威力大約只有戰鐵的7成，雖然仍然比連刺、二連還要強力，但在城戰中的威力就小很多了。以出力來說，背刺在理想狀況時，單位時間傷害就比煉金術師的金錢攻擊強，煉金術師優於流氓的地方在於它是無發動條件限制。



白水一瓶重15，煉金大約能帶700多瓶

城戰牽制能力的探討

煉金在牽制能力上有許多過人之處，有無視防禦範圍炸3000左右的氣泡蟲，最多可以同時召3隻在戰場上跑，由於殺傷力驚人，通常成為敵方的優先攻擊目標，使得召喚氣泡蟲雖然大多無法收到他的攻擊效果，但卻可以吸引敵方幾秒鐘的火力，達到分散敵方注意、間接癱瘓砲火的目的。而火煙瓶主要是給防守方用的，方法類似陷阱、火柱陣，有一定機率將敵方武器燒壞！武器損壞的物理攻擊角色只好乖乖去找NPC修理，往返時間少說2、3分鐘，能有效減少敵方攻城人數。潑硫酸是攻守都好用的干擾技能，功能是遠距離機率破壞對方盔甲，對於守方能夠以守陣地的方式遠遠將敵人弱化，通常盔甲被破壞的人物幾乎等同陣亡，會在戰場上消失幾分鐘：對於攻方而言，潑硫酸就是賤到不能再賤的干擾技能，攻方只要採取堵城的方式斷絕守方人員補充，加上遠距離盔甲破壞將守方人員持續減少，最後必然攻破。流氓雖然也有類似的技能，但是流氓耐打程度遠不如煉金，又是近距離使用，以實戰來說不如煉金賤。此外煉金特別的地方在於他同時具有破壞和預防的技能，只要有保護系技能就能防止敵方流氓和煉金的滲透性破壞。



看鐵匠金攻的威力，雖然煉金的威力不如戰鐵，但在其他方面可是大大勝出

無限商機 永遠不會飽和的市場

目前大多人都有屬性武器，鍛鐵的市場幾乎已達飽和程度，價格不斷壓縮，舊二轉的鐵匠想靠製造業賺錢已經很困難了，取而代之的是以消耗品作為主要販賣物品的煉金術師。雖然藥品單價並不會很好賺，但卻是永遠都不會飽和的市場，以目前城戰越演越激烈，雙方投資的金額也越來越高，煉金術師的商品只會越來越熱門，特別是比白水更高級的回復藥品，商機之大難以估計。



戰鬥、輔助、製藥可以兼顧的配點

由於製藥成功率與人物能力的相關性很低，可以不管配點就能有相當高的成功率，另一方面煉金主要功能在城戰，以VIT-STR-DEX的配點較強勢。

商人技能建議：手推車10、露天1、金錢攻擊10、負重上升10，至於買賣就看個人了。

煉金術師必學技能：藥水知識10、配藥5、藥水投擲5、強酸攻擊5，其他技能要看個人需求而定。



177期 RO抽獎卡 虛擬寶物中獎名單

- 亡者三角巾：黃俊傑
- 妖耳：吳羚瑜
- 歌劇怪人面具：林卯生、劉昆鑫、徐裕國
- 古代敏捷別針：魏世雄、楊凱茵、張自啓、文祺、劉惠珊
- 海盜頭巾：官福慶、陳淑卿、魯程軒、陳怡汝、吳忠議
- 狸貓帽：劉亦紘、路慧萍、簡仲宏、林玉女、王亭霽

178期 RO抽獎卡 虛擬寶物中獎名單

- +7騎兵劍(3洞)：鄭宋欽
- +6德瑞伊長戟：謝昊彧
- +5斧鎚長矛(2洞)：李孟桓、陳芝芸、黃昱輝、羅宇宏、李德音
- +5日本刀(2洞)：杜正中、陳虹屹、梁振升、王思翔、李俊璋
- +6鋼盾(1洞)：羅時炘、陳湘怡、鄭詠璋、賴柏睿
- +6鏡盾(1洞)：黃騰主、蔡東穎、洪榮鴻、張筱筠



注意事項

1. 請以RO官網之名單及發送時間為準
2. 領取者請以抽獎卡上所填的角色向官網指定角色領取獎品
3. 領取獎品時發送人員可能會加以認證，請以抽獎卡上所填的資料答覆。



2004 台北國際電玩展 特報

贈品、遊戲滿天飛！
養眼辣妹穿梭跑！
您不可錯過的遊戲界盛事



又到了一年一度的台灣遊戲界盛事『台北國際電玩展』的時候了，今年也堂堂邁入第二屆，來年應該還是會繼續下去。不知因何，這次的舉辦時間從去年的月底提前至了月初(上屆日期為2月21日~24日，此次為2月6日~9日)，反正今年的春節過年也提前，或許也是因為這樣而配合吧！？

>> 天冷好個冬 前進人氣電玩展！

一大早起了身搭乘捷運來到市府站，原本想搭一下傳聞中的哈比兔接駁車前往展場，或許是太早了吧？哈比兔還在冬眠，就是不見哈比兔車車前來(是我跑錯出口了嗎？)，只好搭上大會的專用接駁車。



▲ 溫馨可愛的哈比兔公車

▼ Show Girl 選拔得獎者



今年的展場規模比去年更大，35家廠商共租用了600個攤位，雖然還不到整個多媒展的一半(別忘記展覽的正式名稱為「2004電腦多媒體展暨台北國際電玩展」)，不過從人潮的動向看來，說是電玩展替多媒體展帶來人氣也不為過，明年的名稱會不會改成為「2005台北國際電玩展暨電腦多媒體展」呢？咱們就拭目以待吧！

>> 遊戲新幹線 & 中華網龍

首先映入眼簾的，是主舞台兩側的副舞台，舞台上的各分別為中華網龍以及遊戲新幹線的遊戲 --《戀愛盒子》與《仙境傳說～櫻の花嫁》這兩套遊戲的Cosplay，不僅僅只是供觀賞拍照用，也偶而會散發些遊戲的小贈品。而主舞台上會按照著時間舉辦各種活動，由於是兩家公司一起合辦的關係，所以主舞台後方的背景板就採用可旋轉的方式，當新幹線的節目時就轉成《仙境傳說》，而如果是中華網龍的節目時則又是轉成《戀愛盒子》的背景，比起以往總是用拉板的方式來說新奇許多。



◀ RO熱歌勁舞秀

位於副舞台上的結婚新人 ▶



而在舞台旁邊還有個「卡普拉兌換處」，這邊提供許多的免費贈品給參加現場活動的遊戲玩家，像是玩家可在這四天的展期中，持5張《仙境傳說》儲值的點、月卡到這邊來就能兌換到限量500個的「天使波利抱枕」。除RO外，其它遊戲也都有大方送出許多贈品，例如《星空之門Online》送出的捲尺、手機吊飾；《EI Online》有零錢包、相框、隨身背袋；《戀愛盒子》發放T恤、巧克力，《東方傳說》發放暖暖包等，都獲得廣大迴響。而會場中還有身著《星空之門Online》遊戲中的魔物「花花立普」的布偶人物及多款旗下遊戲的Cosplay服務人員，供許多路過民衆攝影留念。

一舞定情愛的親親

由遊戲新幹線所代理的《EI Online》遊戲，請來美麗代言人劉真與半獸人一同表演獨家「EI 舞」，當場秀出曼妙精湛的舞姿，並舉行「一舞定情，愛的親親」活動，請來台下的玩家上台來猜猜劉真所表演的舞步類別，聽音樂來寫出其所代表的是何種舞步，答對的話，將可得到美麗的EI仙子線上香吻一個！而如果答錯的話呢？嘿嘿～也是咱們另一個EI“仙子”的熱吻一個，且比先前那仙子更加熱烈大方呢！媽媽咪呀～>.<



▲名符其實的美女與野獸



贏了～是美女的香吻▶

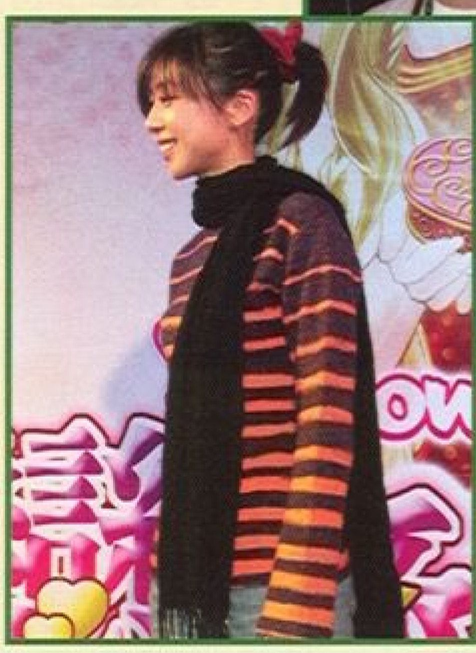
戀戀弦音獻真情

這回中華網龍主打的《戀愛盒子》，是款以線上交友為主要訴求的遊戲，主要的活動便是陳綺真的Live Show，實力派陳綺真以其清新歌聲，在一片吵雜中獨樹一格，雖然各廠商高分貝的舞台活動持續夾殺，但台下觀眾仍跟著陳綺真的歌聲如癡如醉，絲毫沒有分心。

除了以上這些活動外，其他還有像是「RO Cosplay 發紅包」、「RO Cosplay 人氣選拔會」、「WinPlus Card 尋找戀愛美眉拿大獎」、「紅頂藝人紅磨坊秀」等等的活動，都是精采非常、場場爆滿。



▲陳綺真的魅力無法擋！



◀親切的接受訪問

閃閃亮亮三姊妹

從前年直到現在依舊紅得發燙的人氣偶像團體『閃亮三姊妹』，這次搖身一變為遊戲新幹線所代理的最新線上遊戲《星空之門Online》的代言人，閃亮亮的魅力吸引眾多粉絲團觀駐足。一上台便以其活潑俏皮的最新專輯歌舞，成功帶動出會場氣氛，之後便跟現場玩家玩起了「喝醇奶西打」的遊戲活動，現場分送贈品時也掀起玩家間一波波的騷動，展現其絕佳的親和力！



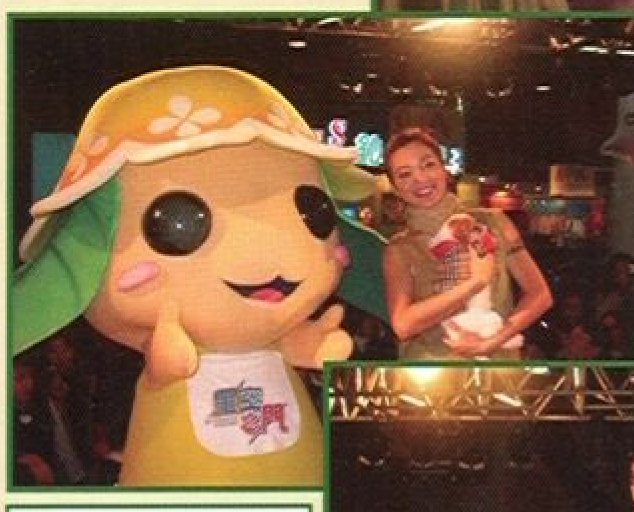
閃亮三姊妹來向你打聲招呼！▶

花花立普為流浪動物請命

除了閃亮三姊妹為《星空之門Online》造勢之外，這次還邀請到為遊戲裡的可愛魔物--「花花立普」作中文發聲配音的女藝人阿雅現身會場！遊戲新幹線並特別與「流浪動物之家」和「雀巢普瑞納食品」合作，與阿雅共同在舞台上為六隻不同品種的幼犬流浪狗找尋肯收養的善心玩家，現場認養者也將免費獲得由一年份的愛寶狗食。在阿雅的宣傳認養活動之後，希望會讓更多人對於流浪狗能付出更多心力關懷牠們「愛牠，就不要拋棄牠」，並同樣也能付出更多愛心來愛《星空之門Online》喔！



▲阿雅和花花立普的合照



▲大家要愛護小動物喔！



耶～大合照囉！▶







>> 遊戲橘子 & 吉恩立

承租180個攤位、耗資千萬裝潢，大手筆的遊戲橘子這下又創了紀錄！其所精心打造的『無限的天堂』主題更是讓人無限回味。

無限的天堂

外觀以一座城堡為造型，內部則是以《天堂》的各場景為佈置，像是正義神殿、邪惡神殿、血盟小屋、世界樹等等，目的就是想將虛擬的世界真實地呈現在玩家面前。

進入『無限的天堂』城堡內，每位玩家將可領取一張「活動通關卡」來參與館內遊戲，玩家參加遊戲就有機會獲得或損失天幣，收集這些天幣可以在出口處換取贈品或是和場內的Cospaly們合影留念喔！



仿正義神殿的模樣搭建的內舞台區 ▼



▲ 長長的外牆旁，盡是《天堂II》的展示機，還有電視牆正轉播著城內實況

城堡大門區

一座大型的舞台和一幕超大型螢幕就聳立在城堡大門前，這邊也是要前往內場的入口區，數不盡的玩家擠在入口處排隊，為著就是一睹『無限的天堂』風采。舞台上於每個時段都會舉辦各種活動，舉凡「Show Girl熱舞」、「天堂灑寶物Q&A」、「天堂II五族服裝秀」、「天堂II Prelude版本大曝光」等等。



內舞台區正上演著《天堂》Cosplay秀 ▶

第一關　血盟小屋區

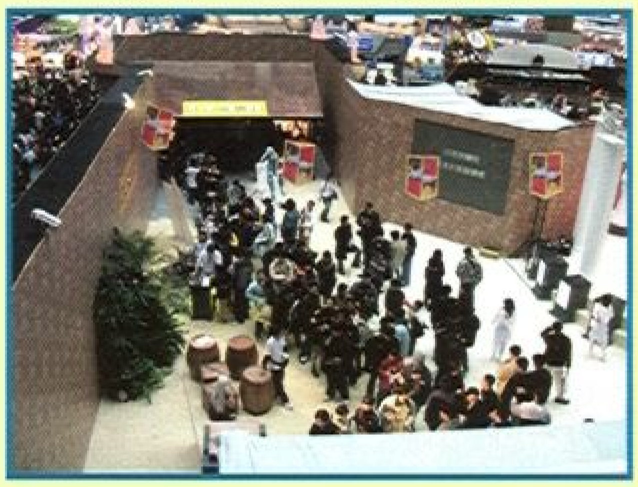
以木頭所搭建而成的血盟小屋，屋子裡頭展示的是《天堂》歷年來改版的宣傳海報。這關卡的通關方式非常簡單，只要回答出屋子裡頭所展示的海報共有幾幅即可，如果剛剛沒有細數的話，還是可以有機會回頭望望再回答唷！



◀ 猜猜看，牆上有幾幅海報呢？

第二關　沙漠綠洲區

地上滿佈著如沙漠般的沙粒是這區的特色，場地裡擺設的幾台電腦正是這關所要突破的關卡。螢幕上頭是《天堂》的畫面，玩法很簡單，就是隨手撿起地上任何一把的瑟魯基之劍，然後用道具欄裡頭的武卷來玩衝衝樂遊戲，只要成功衝過變成「+7瑟魯基之劍」的話，就可獲得15枚天幣，而如果再繼續往上衝的話，每衝過一次就可再多獲得5枚天幣，但是一旦爆掉的話，可是什麼也沒了喔！幸運的我，加7……過！再衝加8……過！這麼多天幣拿著也麻煩，那就繼續衝吧～爆……



◀ 沙漠綠洲區總是排著長長的隊伍

第三關　未來天堂區

在這關主要是展示著《天堂》之後改版的「傲慢之塔99層」給玩家試玩，體驗99層中那非一般玩家能獨力奮戰的艱難地圖。那…這關的通關方式呢？只要試玩就OK的啦！不過會場中還有裝扮成遊戲中芮克妮、安特、小精靈等NPC的Cosplay，跟他們玩玩神經衰弱、抽鬼牌、心理測驗等遊戲後，也可以獲得天幣喔！



換你抽牌囉！ ▶

第四關　精靈試玩區

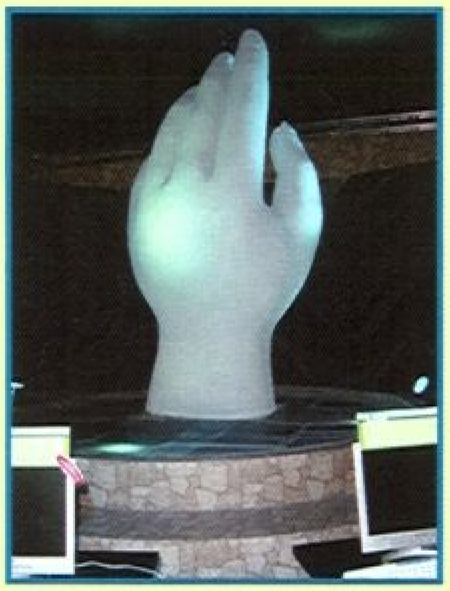
這區的背景佈置是一道黑暗深邃的迷宮，兩旁有著試玩《天堂II》精靈角色的機台，中段則有一幅巨大布幕，正播映著《天堂II》的種種展示動畫，配合上動聽的配樂，經過時不免讓人駐足欣賞。通關方式？就是前面說的那些個神經衰弱、抽鬼牌、心理測驗等小遊戲囉！而在通道的出口有株世界樹，是個拍照留影的好地點，當然也可以花花天幣來跟Coser一起合照囉！



▲ 位於出口前的世界樹，總是有許多人想在此照留念

第五關　黑暗精靈試玩區

來到這邊時，也該意識到快要接近出口了，主要跟前區也是一樣試玩《天堂II》的機台，不同的只是這邊換成了黑暗精靈。通關方式也是武器衝衝樂，只是從衝《天堂》的武器換成了衝《天堂II》的武器，一樣撿起地上的瑟魯基之劍，然後再撿起4張C級武卷(《天堂II》的強力武器有分等級)，用力的衝衝衝！只要成功變成「+4瑟魯基之劍」的話，也是可以獲得15枚天幣，而再繼續衝或是爆掉的話，也如同前面所說。



這支大手可是這區的象徵物▶

※這五關所說的通關方式，除了第一關的問答之外，其餘四關的通關方式皆混淆在一起，故只以其所位區域為區域劃分。

天堂週邊商品館

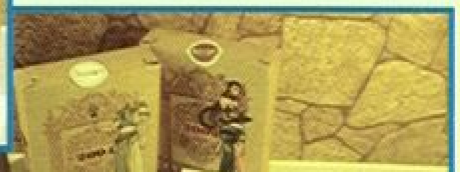
當完成整個五關巡禮後，外面等著的，是滿滿的天堂週邊，包括手機吊飾、海報、筆記本、滑鼠墊、T 恤等等，高貴不貴喔！送人自用兩相宜。

橘子小魚：阿雷斯！你不買個100份不准走！(ˋ▽ˊ)ψ

我：幫妳宣傳總行了吧……放我走吧￣▽￣||)



◀各式天堂的週邊
▼齊聚一堂







橘子星球

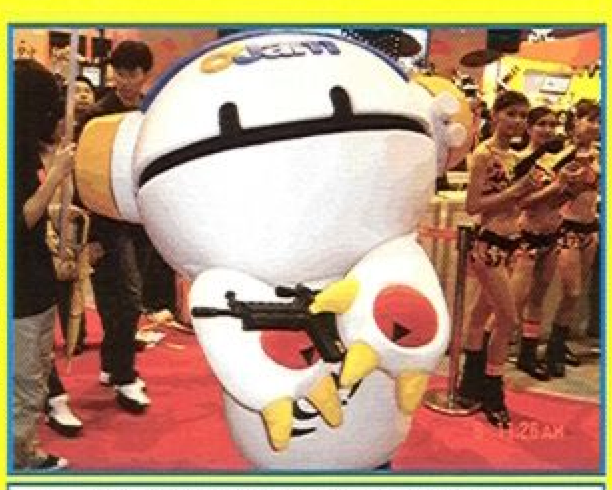
而除了以天堂為主題『無限的天堂』區域外，還有一個名為『橘子星球』的區域，這邊所展示的皆是遊戲橘子除了《天堂》和《天堂II》之外的其他遊戲，包含有已上市的《巨商》、《無盡的任務》、《混亂冒險》、《COCOCAN橘子罐頭》，在該遊戲展示機台旁並有Cosplay裝扮的Show Girl為玩家們講解。其他的就是分別為MP3音樂遊戲《02勁樂團》、日本賽車遊戲《首都高Online》以及FPS遊戲《火線特戰隊》現場提供給玩家試玩。

02勁樂團

這是國內自製、號稱台灣第一款線上MP3音樂遊戲，玩法上類似《節奏DJ》，只需僅以手指來簡單操作就可進行遊戲，但《節奏DJ》只有五鍵，《02勁樂團》卻有七鍵！比之更有挑戰性，並能演奏出更豐富層次的音樂，首次曝光即吸引許多女性玩家的注意與留連。

若玩家曾收過一封流傳已久的電子郵件，信中描述有位超級玩家用其有如神一般的手指操作著《節奏DJ》遊戲，這位網路名人「王曉恩」這次就被遊戲橘子邀請到會場親自示範《02勁樂團》的遊戲操作，讓喜愛音樂遊戲的玩家能現場目睹這令人嘆為觀止的技巧。

另外，為了增加會場的熱鬧氣氛，遊戲橘子也定時安排5人搖滾樂團現場表演，並在這場音樂示範活動中與王曉恩相互玩起PK戰，切磋一下遊戲技術。



▲02布偶也來拿槍趴趴走

首都高Online

相信對於喜愛遊樂器的玩家而言，《首都高賽車》這款遊戲想必不用我再多加介紹，就算不是喜愛賽車遊戲的玩家也多多少少聽過這名字吧！而這款《首都高Online》就是《首都高賽車》的網路版遊戲。

早在前年，日本方面已就這款遊戲發佈了消息，並於去年進行了CB、OB乃至於上市收費，此次在展場首度曝光代理消息與提供試玩活動也掀起玩家排隊與討論，眼見它即將在台測試，屆時可能又將掀起如《頭文字D》般的賽車風潮吧！



而會場中更擺設了一輛Impreza跑車作為展示用，來彰顯《首都高Online》的氣勢。

◀首都高的魅力，引起眾多玩家圍觀

火線特戰隊

當瞧見橘子展場中的Show Girl時，其身上的服裝是不是覺得有點似曾相似的感覺呢？那個就是大家所熟悉的迷彩圖樣，只是從草綠色變成了代表橘子的橙色，這服裝所突顯出的，就是《火線特戰隊》這款遊戲。



為了讓所有玩家對於這款射擊新作有更深的印象，遊戲橘子還請出一位日本美少女--百瀨清香為遊戲宣傳，展場舞台上亮眼的迷彩比基尼以及她甜美的笑容，柔化了《火線特戰隊》遊戲的陽剛之氣。







>> 大宇資訊



▲ 大宇攤位的衆Cosplay美眉



▲ 可愛的雪狐抱枕好想要>.<

為了號召玩家目睹首度公開的《超武俠大戰》，這次大宇資訊花費鉅資打造了大型的超戰舞台，預備刮起一陣前所未見的武俠風潮。為此還邀請電玩展票選最美Show Girl「小禎」擔任現場主持，並扮裝為遊戲中的妲己，特別設計的貼身裝扮讓玩家看得是臉紅心跳。現場也發送《超武俠大戰》的測試版光碟，且是像「授勳」般的方式掛在玩家脖子上，包裝上蠻別緻貼心的。

另外，大宇也安排了曾獲得國內業餘啦啦隊的冠軍團隊，為另一款線上遊戲《魔力寶貝》現場表演，會場還首賣、贈送《魔力寶貝》專屬便當、3.0版限量海報、相關週邊商品等給前往展攤及觀賞舞台活動的玩家。



▲ 軒外精品

別忘了，大宇可是單機遊戲的一線研發公司，藉著這次的電玩展，特別安排將其最新的遊戲《軒轅劍外傳：蒼之濤》於電玩展期同步上市，並更投下鉅資佈置展場，讓遊戲主題區富有濃厚軒轅劍世界的風情。而如果在現場直接購買《軒轅劍外傳：蒼之濤》遊戲的話，憑發票還可參加「軒外好運一把抓」活動，也就是大摸彩啦！獎品有「雲狐抱枕」、「太一之輪精緻捲軸」、「咖啡杯」、「雲狐手機掛飾」等等，同行的朋友就買了一套並抽中了二獎(好像是)，只是該獎品已經沒了，所以就改送「太一之輪精緻捲軸」一幅以及兩個「雲狐手機掛飾」，可是真正想要的是「雲狐抱枕」啦，怎麼凹都不給>.<，「太一之輪精緻捲軸」的獎項等級都還比「雲狐抱枕」高的說(氣)。

>> 華義國際





▲ 重機騎士勁裝登場

來到華義的攤位，所得到的第一印象便是：「哇～水準好高的Show Girl喔！」，不管是外貌、身材，全都是高素質的水準！這是男人共通的注意重點(=_=)。本來在別的攤位跟些人聊天時有人提起這事，便抱著姑且一信的態度來到華義這邊，沒想到真的如她所說，真是不虛此行、不虛此行啊～～也真不愧對華義攤位這次的主題：『靚女、猛男、豹女、Q版童星一起來，要您一次玩個夠』。

在活動方面，《慾望城市》推出「空拋特技」的表演，不但擠爆了華義的舞台區，還吸引了所有電視媒體及文字記者的眼光。純熟的舞藝加上動感的音樂，特別是在空拋的時候，讓所有玩家都感受到其震撼力。

而另一個受矚目的活動：「A3重裝出擊秀」，為了配合《A3》遊戲中所強調的重階裝備，特別邀請國內知名重型機車隊，由專業騎士穿著標準重型機車裝，載著身材火辣、動感美麗的辣妹繞場並在舞台上做展示。

除了這兩個活動以外，還有「天下無雙Q版童星選拔秀」和「石器時代豹女上空彩繪秀」兩個精采節目，並在每日上午11點及下午4點，舉辦「四大天王智多星贈品大放送」，活動方式是由主持人於台上以這四款遊戲的相關問題發問，答對者即有機會獲得華義精美贈品、遊戲虛擬寶物及熱門週邊商品等等。



▲ 華義的美眉果真夠辣！夠銷魂！



◀ 空拋特技啦啦隊

遊戲仙人研究室

2004台北國際電玩展特報

>> 因思銳遊戲總局

旗下的遊戲目前還是只主打《奇蹟Online》一款遊戲，但請到的代言人以及活動來賓卻是目前人氣旺頂的「五月天」。因思銳遊戲總局安排的「五月天見面簽名會」於展期的第三天舉行下午2點舉行，在活動正式開始之前，「奇蹟主題館」就已經聚集了大批的粉絲與玩家們，引領企盼的等待著「五月天」的到來。當「五月天」正式出場時，現場歡聲雷動、吶喊聲不絕於耳，現場「五月天」不但與玩家進行趣味活動來贈送精美的海報外，在簽名時更不時與玩家微笑握手，展現無比的親和力。



五月天現身會場簽名囉！



因思銳有氧精靈熱力四射！



五月天上線練功，遇到他們時可別懷疑喔！

>> 台灣易吉網



相馬茜簽名會

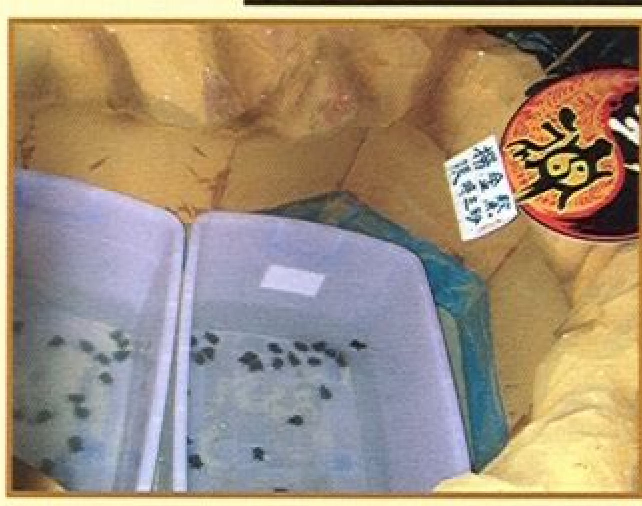
台灣易吉網在本次的電玩展中準備了六隻大型哈比兔和玩家同樂，此外更製作了4000隻擁有編號的限量「小哈比兔玩偶」贈送給玩家。穿著哈比兔T恤的工作人員不管走到哪裡，都被玩家以及各遊戲公司的工作人員和Show Girl包圍，除了要和可愛搞笑的大哈比兔合照外，更是希望能夠擁有珍貴的限量小哈比兔玩偶，哈比兔火熱人氣一點也不輸大明星呢！



小哈比兔到處與美眉合影留念

除了哈比兔的超人氣之外，替《N-age》遊戲代言的日本賽車女王「相馬茜」的簽名握手會更是展場中的另一新寵。在相馬茜尚未到達現場之前，時間上也正好跟附近的「五月天見面簽名會」強碰到，等待相馬茜以及觀看五月天的人潮將現場擠得是水洩不通，還差點將攤位隔板給擠垮了。當相馬茜抵達現場時，玩家反應更是熱烈，頻頻高呼「N-age 相馬茜、N-age 相馬茜」！美麗的相馬茜不時報以玩家甜美的微笑，也配合眾多玩家的相機閃光燈擺出迷人的笑容，讓玩家為之瘋狂。台灣易吉網更安排幸運的玩家和相馬茜大玩野球拳，最特別的獎項是可以得到相馬茜的貼身飾品，幸運獲得的玩家頻頻擺出勝利姿勢，笑得合不攏嘴。

>> 鈊象電子



▲ 抓金鰲，換贈品

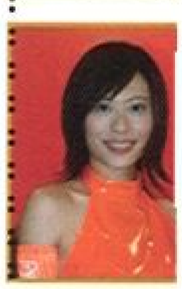
鈊象電子這回主打《封神Online》全新改版《金鰲島》，除了在會場中可以搶先試玩外，金鰲島主題館裡頭還設有「金鰲池」，只要玩家購買《封神Online》29元新手包，就可獲得吊小金鰲的機會，玩家吊起來的小金鰲可兌換《封神Online》的虛擬寶物以及贈品。

而在《明星三缺一Online》主題館裡頭除設置對打區外，並增設數位休閒娛樂館，展示各種數位休閒機台，包括紅極一時的跳舞機，還有拳擊機、《Rock Fever 4》等。



遊走於鈊象區域的獨眼娃娃



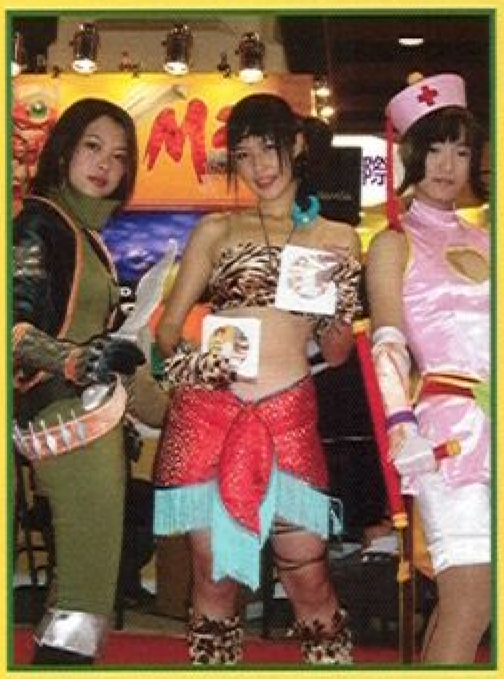




>> 昱泉國際

昱泉國際今年是以『M2 神甲奇兵主題館』的方式呈現，在昱泉的攤位盡處可見《M2》的標誌外，也準備許多機台準備讓玩家可以在現場體驗昱泉的遊戲。

此外也在場中舉辦《流星蝴蝶劍》「一對一PK 賽，天天送一萬」活動，總共吸引了超過600 人次的參賽者報名，而整個活動也在結束後出現萬元冠軍得主，讓這場激烈的戰鬥畫下圓滿的結局。





>> 松崗科技

在這四天的展期中，松崗的活動與比賽不斷，包括從第一天開始的「CSCZ 名人對決賽」、「命運商品一元競標」、「魔獸國手表演」、「暗黑寶物競標」、「波斯王子駙馬爺選拔賽」等，都讓松崗攤位始終熱鬧不斷！而在這次展期中，松崗科技主打《波斯王子：時之沙》、《絕對武力：一觸即發》、《命運：王國榮耀》及「決勝時刻」四款遊戲，其中尤其以當紅藝人「如花」代言的《命運：王國榮耀》最受到玩家的熱烈圍觀，如花最後還高歌一曲「我的一顆心」來獻給所有《命運》的玩家們。



如花化身命運玩家 ▶

>> 戲谷

戲谷旗下的《戲谷麻將館》這次舉辦了「麻將情人會」，並特別邀請到代言人田麗登場。田麗以一襲性感的小碎花低胸洋裝現身，一出場就像是一塊強力磁鐵，把方圓20 公尺的民眾都吸到戲谷攤位來，現場還與民眾大玩遊戲，狂送贈品，讓現場民眾笑得闔不攏嘴。



▲ 田麗現身戲谷麻將館



▲ 敢下場與撞球維納斯撞一桿嗎？

而預計之後要推出的《戲谷撞球館》則舉辦了「撞球維納斯尋找夢中情人」活動，請來有撞球維納斯之稱的撞球選手范瑞芳與玩家同樂。最後是由擔任捷運電車長的鍾爵旭以運氣加上高超的球技（一開球 9 號球即入袋）贏得美人芳心，成為范瑞芳的夢中情人，並得到范瑞芳的親筆簽名球及2000 元的獎金，還有一親芳澤的機會。

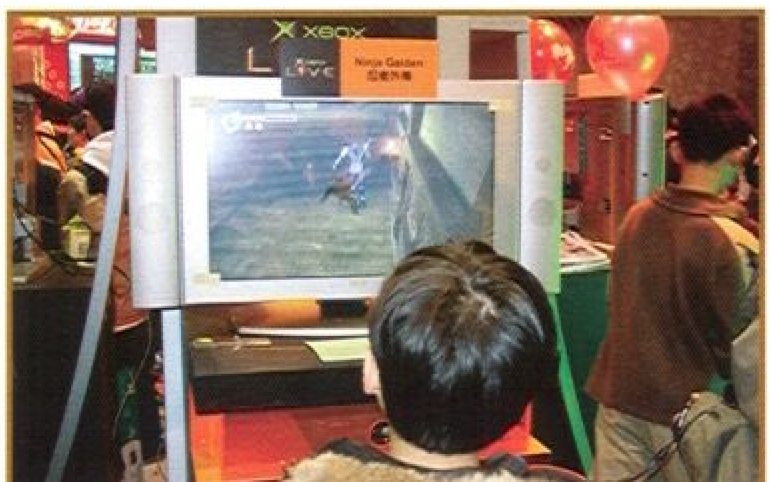


▲ 戲谷拉霸機



>> 台灣微軟

這次台灣微軟與中華電信 HiNet 遊戲網共同舉辦「Halo PC 亞洲高手表演賽」，來自台灣、日本以及韓國共九名選手歷經近一小時的廝殺，由現年 23 歲的日本代表寺部鐵平以總積分 15 力戰群雄，拿下Halo PC 亞洲高手表演賽冠軍寶座。而即將代表台灣於 2 月 17 日前往美國洛杉磯挑戰世界盃的選手張弘奇雖不幸敗北，但仍然不減為台灣爭光的信心。





>> 瑪亞線上

瑪亞線上的展覽區共分為「舞台區」、「試玩區」、「銷售區」、「拍照區」等，會場整體以《精靈II》為主題，色彩柔和溫馨。瑪亞線上也特別為了四天的展期安排了許多活動，如辣妹熱舞、紅包大放送、生存5v5 軍團霸主挑戰賽、《凱旋》虛擬競標等等活動。瑪亞線上還特別祭出兩位身著韓國原裝進口的Cosplay 服裝的辣妹，吸引許多喜歡在展場裡拍攝Show Girl的同好，並有許多男性朋友爭相跟美麗的精靈Show Girl一起拍大頭貼合影留念。



◀《凱旋》競標活動

>> 聖堂科技

由聖堂科技自製研發的線上即時戰略遊戲《星門爭霸》，目前也已進行封閉測試，這次電玩展上便是強力主打這款遊戲，並提供機台與大型螢幕供玩家可於現場直接試玩。相對於整個電玩展場，聖堂科技的攤位並不顯眼，但這款遊戲也吸引不少玩家前往試玩，奇幻式的背景加上即時戰略與角色扮演要素，讓不少民眾也因此就放下手邊東西站在那邊玩了起來！

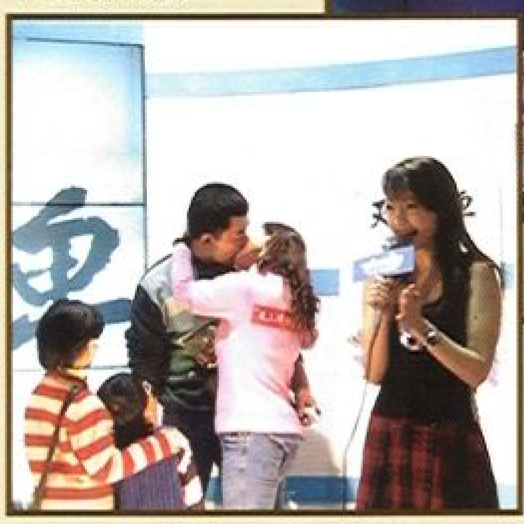




>> 億泰利

在號召力超強的美艷主持人于婕、《旺來麻將》最新代言人瑪格麗特超性感演出下，以及全家水妹妹和漂亮的Show Girl的賣力演出，全家遊戲網的現場舞台區也是顯得非常熱絡。這次全家遊戲網不但準備了超值福袋，更不惜成本的在舞台活動時，準備了韓國原產的賤兔贈品以及各式海報、掛報、鑰匙圈、紀念T 恤等等，通通大放送給現場玩家，讓每一個來現場的玩家決不空手而歸！





▲ 俄羅斯水上芭蕾天后—瑪格麗特

>> 亞太線上

由亞太線上集團下的猿人在線所主推的線上遊戲－－《彩虹冒險》，是與東森寬頻電信一起合辦，這次猿人在線也主力宣傳《彩虹冒險》，並連續四天舉辦現場「黃金猴拍檔爭霸戰」、「齊天大聖關主挑戰賽」、「五度五關新人挑戰賽」及各種舞台活動等，但是相對於其他攤位，這邊就顯得冷清許多。



>> 數碼戲胞

數碼戲胞為這次的展覽精心打造了「數碼心樂園」，以發揚每個遊戲的中心精神為重點，將攤位依《神之領域》、《天翼之鍊》、《瘋狂阿給》、《神影特攻》這四款遊戲劃分為四個主題區，並各自設計了闖關遊戲，只要通過這四關的考驗就可以獲得獨家的小贈品，每天的贈品都不同喔！為此，數碼戲胞還特別設計了一本導覽護照，裡頭介紹著所有數碼心樂園的遊樂設施。主舞台方面還有各種活動，以及在上次資訊展受歡迎的《天翼之鍊》Cosplay 也會再度出現在會場。





◀舞台上的Cosplay 活動









天地風雲錄
國際中文版
再創中國歷史武俠動作角色扮演遊戲的新里程碑！
如果您看過歷史劇『康熙帝國』，那就更要玩《天地風雲錄》！
現正熱賣中
總經銷
TRUETECH
總代理
客戶服務部
臺北市承德路一段 17號 13樓 -3
電話： 886-25559775
傳真： 886-25559776
E-mail： tec.service@msa.hinet.net
研發
斯普軟件
CPSOFT



睽違四年，即將上市！
是輪替？還是復辟？
政治麻將
II
POLITICAL MAHJONG
極真科技
TRUETECH
www.truetech.com.tw


趙敏
周芷若
兒女情、江湖意，盡化刀劍捲風雲！
小昭
張無忌
插畫家 德珍

◎軒轅劍外傳【蒼之濤】官方攻略集◎

卷一：登場人物篇
介紹遊戲當中所有主角的重要背景資料

卷二：歷史沿革篇
針對遊戲裡頭出現的重要歷史事件進行簡單講解

卷三：地理分析篇
所有遊戲場景的彩色俯瞰平面圖

卷四：劇情演變篇
採用第三人稱敘述方式講解遊戲劇情的演變過程，搭配遊戲畫面圖片以便增添豐富性與可讀性

卷五：日行一善篇
集結遊戲支線事件的發生時間、地點、人物，詳細交待完成的重要關鍵為何

卷六：身家財產篇
揭露所有遊戲設定的基本用途與數值等等重要資料

卷七：製作理念篇
深入解開玩家對於這款遊戲的製作背景與遊玩疑問

卷八：軒轅編年篇
軒轅劍系列至今的重要歷史大事與作品一覽



請洽全省3C賣場.連鎖書局及全省各電腦門市及遊戲快遞
購物網站 http://www.gamexpress.com.tw

>>> 授權公司
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
DOMO

>>> 攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司



3月5日
全面上市
軒轅劍外傳
蒼之濤
官方攻略集
售價:299元


Windows 98,ME,2000,XP 用
全3D進化
好評熱賣中
★★★★★
國際中文版
夏の天蠶變
~沙灘美女篇~
打破平面限制！首套採用全景3D的立體天蠶變！
拿出智慧與反應拯救令人心跳加速的美少女！
危險的怪物群阻撓！
3月5日發售
在拉線的過程會有怪物的攻擊，所以要格外注意怪物的夾殺，
並且將怪物圈起來可進行殲滅。
風靡全亞洲的經典遊戲　全3D即時運算系統　讓你體驗完全不同的天蠶變
京群超媒體　台北縣中和市中正路866之3號14樓　客服專線:(02)8221-3886　傳真專線:(02)8227-6069　全省各大書局、便利商店、電腦門市、遊戲專賣店及連鎖3C電腦賣場強力販售

攻略圖書館

提供最完整詳細的石盤攻略





九陽神功技壓群雄

真·倚天屠龍記 劇情攻略

草民騎士　老芋仔

百歲壽宴 摧肝腸 一

武當山下城鎮

年幼的張無忌被囚禁在武當山下城鎮的一間小屋內，這一日趁著無人看守，將屋內的布頭巾、粗布衣、草鞋和棉製手套裝備後，步出屋外。廣場孩童李櫻悱指有許多人往武當山向張真人祝壽，無忌心想，今年是太師父百年大壽，只要上得武當山，必能見到爹娘。



無忌幼年清純面貌

無忌打探得鎮上湧入大批武林人士，但恐是藉賀壽為名，實則是打探謝遜的下落，以圖謀屠龍寶刀而來的。街道上的武當弟子清月，言稱五師伯已返回武當；另聞鄭敏敏指武當殷六俠即將與峨嵋派的紀曉芙姑娘定親。流浪刀客則言之鑿鑿，指稱十年前與謝遜在王盤山失蹤的張翠山夫婦已返回武當，無忌乃急欲往武當告知父親，有人將不利於義父謝遜的消息。

無忌從城鎮右上方抵達武當山山腳，再往山腰時，聞有山賊攔路，打敗兩名山賊後繼續向前，不意竟遭埋伏的山賊截獲…



想不走都不行了

百歲壽宴 摧肝腸 二

武當山



戲份極少的張五俠

與此同時，武當卻發生了大事，紫霄殿內的張翠山見各門派逼問謝遜下落的聲勢甚壯，只恐無法挽回情勢，乃跪請師父張三丰當救獨子並扶養成人，言罷即揮劍自刎以示承擔所有罪孽…無忌恰於此時被推入殿中，母親殷素素叮囑無忌莫急著報仇，要看清在場每一個逼死父親的仇人並慢慢等著，只是一個也別放過…殷素素佯稱要告知謝遜下落給少林寺方丈空聞大師一人聞聽，但卻因此留下空聞方丈獨吞消息的惡果…

殷素素轉身告知無忌並未洩露義父下落，只是騙他們的，並囑長大後萬勿相信漂亮女人的話，隨即亦當場自殺身亡…少林空聞方丈見勢如此，宣稱前事不究，乃告辭而出；峨嵋派滅絕師太緊隨其後，唯原與殷六俠訂有婚約的紀曉芙喃喃言道對不起殷梨亭，唯來生再報，轉而致贈無忌一只項鍊，隨即遭丁敏君急催而離去…

百歲壽宴 摧肝腸 三

無忌昏迷之際，張三丰運真氣醫治，卻驚覺他身中陰毒的「玄冥神掌」，遂與五名弟子輪番輸內力替無忌祛除寒毒。三十餘日後，卻發覺寒毒已深入經脈，張三丰乃傳授武當九陽功，盼無忌學成可自行運功驅毒，如此方能徹底根治。無忌依心法修煉兩年有餘，已有小成，但體內寒毒卻仍無法化除，每當發作，所受煎熬也是日盛一日。

這一日，少年無忌念叨著每日都要向太師父學習武當九陽功，還真是累人。居所內問道童得知殷六叔下山為無忌購藥，往殿前廣場與宋大師伯問安後，直奔紫霄殿拜見太師父，他見無忌身中寒毒久無進展，亦感內疚，囑咐今日要向大師伯等人習武。



想不走都不行了

殿內的四師伯張松溪教授「武當長拳」和「小擒拿手」（獲得武當長拳秘笈、小擒拿手秘笈）；殿前廣場的大師伯宋遠橋教授「梯雲縱」（獲得梯雲縱秘笈）；廣

場入口的二師伯俞蓮舟則教授「六合勁」(獲得六合勁秘笈)。向三位師伯請益過後，再返回紫霄殿內，張三丰囑請來五位師叔伯，謂有事交代。

張三丰於此兩年多來，全力照顧無忌內功進修，衆位師叔伯亦四處尋找靈丹妙藥，但始終有如石沉大海，因感無忌寒毒已深入頂門、心口和丹田，已非外力所能解，唯有靠他自己修息「九陽真經」中至高無上的「九陽神功」內功心法，方能以至陽化解至陰。張三丰自歎昔日覺遠先師傳授經文時，他所學不全，故決定帶無忌上嵩山少林寺求助，將派中事務交予宋遠橋後，立即攜同無忌出發。

百歲壽宴 摧肝腸 四

一老一少步下武當山腰、山腳，經由城鎮左上方進入河岸草原，無忌首度進入戰場，但有張真人罩著，只需在旁撿現成即可。

POINT

打開物品介面，點選欲使用藥材拖至左上方隊員圖像，即可幫助隊員恢復生命與內力。

到得漢水南渡口，遇有商人萬吉販售貨物，但因價昂，只有留待日後再說。再由右上方進入河岸地形，一路殺至少林寺山腳城鎮。

POINT

戰鬥因採即時方式，較容易出現驚險狀況，一般戰場的敵人強弱有別，可視情況以熱鍵切換並修煉各種掌法、刀招和劍式，唯遇到頭目級敵人時，應儘量採用出招快速的招式對應，只要內力足夠，即可展開連擊並有效的避免敵人反擊，如此獲勝的機率會大增。

少林寺山腳城鎮

往城鎮右上方經由少林寺山腳，再往少室山少林寺山腰時，張三丰向看守山口的少林寺僧自報名諱，經傳報後請出空聞、空性、空智三位大師；方丈空聞以張三丰少年時不告而別少林為由，推說不便邀入寺門。張三丰自忖，武當派武功雖是他潛心所創，但推本溯源，若非覺遠大師傳他「九陽真經」，郭襄女俠又贈他一對少林鐵羅漢，此後武功全係無所依憑，空聞所謂武功得自少林，亦不為過。

昔日覺遠大師荒山誦經時，有幸與聞者，除張三丰本人外，尚有峨嵋創派祖師郭襄女俠，以及少林的無色禪師，張三丰自謙資質最魯且年幼，於三派之中所得最少，今日特來請益，遂將無忌身中「玄冥神掌」情由據實以告，期少林賜知「九陽神功」互為參悟補足，俾讓無忌學成神功以解寒毒。詎料空聞嚴詞峻拒，任張三丰百般央請無果，遂作罷辭出。



張真人連坐的地方也無

百歲壽宴 摧肝腸 五

回至山腳，張三丰意指往漢水渡口搭船回武當，遂經由山腳城鎮，返回河岸地形到漢水南渡口，再往左下方往漢水北渡口。

漢水北渡口

到得船埠，無忌倒反安慰太師父無須難過，指可惜未學成神功，否則轉述給俞三伯修煉，　定能治好手足殘疾。張三丰見無忌自己性命不保，卻反想著要療治俞岱巖的殘疾，也確是俠義中人本色。

有女長舌 利如槍 一

此時傳來元兵百夫長率手下追殺袁州魔教周子旺後裔聲響，但見保護者常遇春已身中毒箭，而懷中男孩顯已身故，女孩周芷若則如驚弓之鳥，眼看轉眼便死，張三丰乃出手拯救(戰鬥)。張三丰見常遇春身負重傷，猶忠於幼主，也算個漢子，此番出手雖冒失，但也得其所哉。

常遇春從信陽護主南下，途中與韃子追捕的魔爪接戰多次，身上已然傷痕累累。張三丰問得女孩乃船家之女，此刻父母雙亡，無所依靠，倒傷神該如何安置是好，當即雇船順水東下，過了仙人渡往太平店投宿。

是夜，常遇春見張三丰親自餵食無忌，乃問明原委。無忌心中難過，自是食不下嚥，幸得周芷若婉言相勸且悉心照料，張三丰這才稍感寬心。隔日，張三丰力勸常遇春勿泥足深陷，宜早脫離魔教是好，常遇春雖領盛情，但堅持終身不敢叛教。常遇春言及要往教中胡師伯處療傷，遂提議帶無忌同往。張三丰猜測出是蝶谷醫仙，眼看無忌左右是個死，當即允肯，但提醒不可加入魔教，且委請常遇春在無忌體內陰毒果能除去後，再請同上武當山；至於周芷若，則由他帶返武當再行安置。與太師父告別後，無忌乃跟著常遇春來至蝴蝶谷口。



船家女長大會掀起風浪

有女長舌 利如槍 二

蝴蝶谷

由蝴蝶谷口左下方進入蝴蝶谷醫仙居，入屋見到醫仙胡青牛，言道周子旺一事已得悉，看過常遇春中了番僧「截心掌」，之後又使力太甚，寒毒攻心，醫治恐得多花功夫。獲知無忌是武當張五俠的公子後，胡青牛指無忌外公白眉鷹王本是明教四大護法之一，爾後自創天鷹教，也算是明教支派，且母親殷素素又是天鷹教堂主，遂要求無忌傷癒後，需投奔外公並身入天鷹教，不得再算是武當的弟子！

常遇春因與張三丰有言在先，遂極力說項，無忌亦表達寧死不肯背約之意。胡青牛見他顯此大義，有意試試會否跪地求饒，故命常遇春帶出屋去。常遇春懇求師伯一個換一個，無論如何要醫治無忌，執意自尋醫生去，只是人到門口即告昏厥，胡青牛趁勢為無忌把脈，口裡喃道兩人都不救…常遇春與無忌就此在蝴蝶谷過了數日，眼看常遇春昏迷不醒，無忌乃欲設法營救。



大概是沒送紅包吧



紀姑姑都沒變老

針其膏兮 藥其肓 一



看不出有轉大人哪

進入屋中找配藥僮兒，他曾聞胡青牛提及欲救常遇春，需以紫雪寶丹當藥引，獲知須有何首烏、紫河車及大黃煉製，且唯有毒花林和百草林可找到。無忌決定先尋藥材，旁立的熬藥僮兒可為無忌治療。走出屋外（醫仙居左方寶箱有銅製手套），往南進入毒花林，林中殺死毒蛇、灰熊，再至百草林殺死灰野狼，即可取得藥材（物品掉落採隨機方式，可多嘗試）。

返回醫仙居，使用物品煉製製成紫雪寶丹後，即可替常遇春醫治。無忌自忖，數日來竭盡心力，研讀胡青牛的醫書，雖是不能通曉，但時日緊迫不容拖延，只好冒險給常遇春下針。常遇春經過一番折騰，次晨倒止了嘔血，臉色亦逐漸轉紅。經過幾帖補藥調補十多日，竟是神采奕奕，武功盡復舊觀。唯胡青牛指無忌用藥有誤，下針時手勁不對，致使常遇春減損四十歲壽命！常遇春倒是豁然知命，即與無忌辭別，言定三月後再來探望，若身上寒毒得解，當帶返武當與張真人相會。無忌則立志要設法醫得常遇春似前一般無異。

胡青牛探得無忌寒毒已散入五臟六腑，除非神仙才能救活。但醫仙遇此畢生難逢之怪症，反倒見獵心喜，尋思良久終得一策：先將他治好，再將他弄死！…自此每日為無忌施針用藥，試圖驅出陰毒。無忌一日不忍見他勞神費心，遂開口勸慰，兩人乃展開一場交心之談…無忌明白他歷經如許多的慘事，方纔養成「見死不救」的性子，可他終非冷酷無情之人啊！胡青牛鎮日指導醫理中陰陽五行之變、方脈針灸之術，無忌則潛心鑽研，頗有心得。谷中無事，歲月易逝，如此過了兩年有餘，無忌已長成一十四歲少年了。

兩年之久，常遇春時相往來，言及張三丰得知無忌有起色，十分欣喜，並帶來五位師叔伯轉贈之衣物用品，可惜因門派有別，不便前來探訪。另得知蒙古人對漢人欺壓日甚，百姓衣食不足，遂群盜並起。常遇春來去匆匆，顯是教中派務繁忙。這一日，無忌因夜讀醫書，直睡至日上三竿方纔起身。

針其膏兮 藥其肓 二

胡青牛自稱染患天花，原欲無忌遠避外宿，但無忌則堅持留守服侍。忽聞外間傳來求醫呼聲，出屋見是華山派弟子，無忌據實告以醫仙自身難保，並帶入一朵金花給胡青牛過目，聞聽來者皆是遭金花的主人打傷，且即將來此尋醫仙的晦氣。

這廂未走，那廂又來了崆峒派負傷的弟子，無忌不敢擅專，遂請樹下歇息再做定奪。此時，遠處傳來一女子聲音，無忌聽其耳熟，跑近一看，卻是峨嵋派的紀曉芙姑姑：提及當年父母在武當被逼死時，曾有一面之緣，紀曉芙這才認出是無忌。無忌見她負傷不輕，遂延請入屋診視。紀曉芙引見女兒楊不悔與無忌認識，無忌則診斷出需以五靈脂與桃仙接骨療傷，這就預備藥材去吧。（身上若有藥材可逕行醫治）

治療過紀曉芙後，經不住屋外一干人衆的懇求，無忌決定稍減痛楚便是。但見各人傷勢俱都不同，顯然下手者要教人無從著手醫治，但紀曉芙的傷卻都平常，莫非另有奇特内傷？到屋旁再行診視，發現内臟有異，進屋將十五人傷勢細細說與胡青牛知曉，但他堅持不治教外之人。無忌乃巧言問出紀曉芙的醫治方法，但配藥僮兒尚缺桃仙、大黃和五味子三種藥材，無忌決定往毒花林、百草林採集。（身上若有則直接交予配藥僮兒即可）無忌再進屋向胡青牛問出另一藥方，但缺熊膽、五靈脂和玉蜂蜜漿。將三樣藥材交予配藥僮兒，但得等上一晚。

針其膏兮 藥其肓 三



真是一對寶貝夫妻

是夜，無忌發現胡青牛出外到茅舍餵食紀曉芙一枚藥丸，原來是他夜裡偷偷前來下藥，是 以衆人傷勢終是不癒。隔日一早，向配藥僮兒取得藥丸，拿出屋外給紀曉芙服用，並告以昨夜之事，紀曉芙不明胡青牛因何要加害於她，但談起她離開峨嵋，帶著不悔在舜耕山隱居期間，偶見同門聯繫信號，遂往鳳陽臨淮閣赴約，但與其它門派往赴者皆著了道兒，被一形似患有重病的老媼，於頃刻間盡皆擊倒，又獲提點來此求醫，是以十五人乃相繼趕抵。

無忌此時方明白胡青牛明裡不救，暗裡卻假他之手來救人；但何以救好之後，卻又偷偷下毒，則感百思不解。値此金花主人欲來尋仇之際，萬萬不可棄他而去，但醫治紀曉芙尚有幾處不明，需再請教於他；無忌深感胡青牛乃佯稱有病，決定去探探口風再做判斷。

夜裡，聽聞紀曉芙傳出叫聲，胡青牛交予藥丸並指來人若是女子，就讓她服下藥丸再說。出外瞧看果是女子，遂依言強令服下藥丸，並帶至屋中聽候發落。胡青牛見勢如此，乃道出來人正是他的妻子王難姑，夫妻倆因爭鬥醫術與毒術而鬧至水火不容，終導致妻子離家出走。

七年前有對夫妻前來求醫，即是東海靈蛇島主人金花婆婆和銀葉先生，但因非明教中人，終未獲醫治，妻子因得悉銀葉先生毒發身亡消息，唯恐金花婆婆要來尋釁，特趕回共禦外敵，並獻計佯裝染患天花，不見外人。沒幾日，紀曉芙等人就陸續到來，雖明知這是金花婆婆有意試試他是否果真不救教外之人，故假借無忌之手一解技癢難耐之苦，可妻子見醫治頗具成效，心中不服，遂悄悄對各人下毒，除了持續較量外，也防金花婆婆的怒氣更盛。

可今日，王難姑自服劇毒，若胡青牛仍救得了她，她才會心服；可救活了，妻子終將因毒術不精而一生抑鬱不樂了。胡青牛隨即也服劇毒，要與妻子同赴黃泉。金花婆婆此時進得屋來，見狀亦不禁大呼作孽，王難姑急呼無忌給胡青牛服用解藥，須臾，夫妻倆人終逃過鬼門關。金花婆婆只當胡青牛已服毒而死，這倒去了心頭大患，但王難姑為防後患，決意遠避，胡青牛乃將記載有畢生所學的「醫經」送予無忌，只盼能參研出去除陰毒之法；王難姑亦將手著「毒經」贈予無忌，只望早日痊可。

不悔仲子 逾我牆 一

各門派弟子接悉胡青牛亡故消息，除了惋惜也不再眷留，胡青牛夫婦則趁夜收拾細軟遠去。隔日，金花婆婆果又前來，問道無忌來歷，料定那惡人以「玄冥神掌」傷了無忌，為的是逼問金毛獅王謝遜和屠龍刀的下落。在利誘無忌道出謝遜下落不成後，要強行將無記帶返靈蛇島，紀曉芙攜楊不悔於這時現身，緊接著，峨嵋派掌門滅絕師太亦率丁敏君到來，金花婆婆忌憚她手持倚天劍，遂要小女孩殷離抓了無忌就走，無忌情急乃在殷離手臂狠咬了一口…

滅絕師太詰問紀曉芙倒反師門原委，紀曉芙不得不翔實以告。那一年奉命探查謝遜下落時，途中遇明教光明左使楊逍一路糾纏，因力不能敵，遂遭幽禁並失身於他，歷經數月發現懷有身孕，只有偷生產下不悔。紀曉芙原許配於武當六俠殷梨亭，遭此變故，只求師父恩准她削髮為尼，以渡殘生。滅絕師太問得明教總壇本是在光明頂上，但近年教中不和，楊逍為避免他人猜忌要奪教主之位，故移往崑崙山坐忘峰隱居，此事江湖上誰也不知。滅絕師太指紀曉芙大師伯孤鴻子即是楊逍所殺，並以峨嵋掌門衣缽和倚天劍為餌，令她前去刺殺楊逍；紀曉芙寧死不從，竟遭滅絕師太當場擊斃，且叮囑丁敏君務須刺死不悔，以絕後患…

無忌與不悔藏身在樹叢覷得仔細，待人走後，急奔往紀曉芙身邊，紀曉芙交託無忌將不悔帶往她爹爹身邊後，即告氣絕身亡…無忌瞧見紀曉芙頸上掛有鐵牌，遂取下改掛在不悔頸上，就地將紀曉芙安葬後，安撫不悔一番，次日收拾包裹即遠出蝴蝶谷。



老賊尼可是風韻猶存

不悔仲子 逾我牆 二

死亡村莊廢墟

由蝴蝶谷醫仙居穿經毒花林、百草林，再經河岸岩地地形抵達死亡村莊廢墟。往北在一座橋前遇有中毒的蘇習之和詹春，無忌瞧看後，對照王難姑毒經所載，得知倆人所中喪門釘上餵的是青陀羅花的毒汁，只需南星這味藥材，即可拔除毒性。

支線01 善有善報

輾轉再到村莊的西北方途中，遇有身染重病的范峰父女，因亟需人蔘救命，無忌乃返回村莊入口，向唯一的郎中購買人蔘(2400 兩)和南星(800 兩)，先將人蔘帶給范峰、范子嫣父女，言道日後必當圖報。



好人會有好報的

POINT

遊戲中的諸多支線任務，觸發條件多有時機的限制，且因任務內容的繁簡有異，任務結束的時機，亦不盡相同，有些甚至得視主線任務的進度而定，故於不同階段進入任何城鎮時，務須與每個NPC 交談，以免失之交臂。本文所述流程是老芋仔自身的實際寫照，玩家若有未能觸發任務者，除了特殊因素外，應是時機問題而已。

回到橋前將南星遞給詹春，立即解了二人之毒。詹春言道師兄仍在四處尋找蘇習之，事情恐難以了結，遂邀蘇習之同往崑崙山走一遭，向師父極力澄清並未偷學崑崙兩儀劍一招半式實情，如若不獲師父原諒，日後總是禍患無窮。蘇習之遂邀無忌一同上路，那坐忘峰想必不難找到才是。無忌聞言，心下甚喜，遂隨同二人(自動)來到了崑崙山。

當道時見 中山狼 一

崑崙派

四人聯袂來至三聖堂大殿前，遠遠聽到崑崙掌門何太沖正怒罵弟子。詹春上前婉言稱道蘇習之因不諳規矩，確是不該觀看師父試演劍法，但卻不明奧妙何在，不能領會。何太沖乃命將蘇習之關於後山石屋，慢慢發落。何太沖因五姑病重不見起色，故顯出暴躁易怒情緒，詹春遂將無忌帶入屋中，並極力推薦他頗通醫術。

無忌原不想救治，因逼死父母的人中，鐵琴先生何太沖也有份，何太沖問道家世來歷後，只道痛惜不已，加上詹春一旁說項，無忌乃道出五姑中了金銀血蛇的蛇毒，床底下小洞便是血蛇出沒之地，而根由則出在花圃中的八株靈脂蘭，其球莖中所含劇毒，正是吸引血蛇之源，且待他去取了靈脂蘭及青陀羅花再行診治。

無忌獨自步出鐵琴居即遭遇毒蛇攻擊(戰鬥)，打死後即可取得藥材。返回屋中誘出金銀血蛇並收伏於竹筒中，再運用藥理令血蛇吸出五姑身上之毒。不過，無忌對於當初血蛇何以會咬五姑腳趾，則是認定另有緣故。

十日後，五姑已然腫脹全消，故備席向無忌道謝，何太沖高興之餘，應了詹春之請，允肯將蘇習之納入門下，唯條件是不許對詹春癡心妄想，詹春聽得羞赧即奪門而出，五姑則緊追其後。

何太沖席間尋思該當如何騙得無忌說出謝遜的下落，但無忌則驚覺酒中有毒顯見與金銀血毒侵入五姑體內有關。此時何太沖元配班淑嫻步入屋內，並即點住何太沖穴道，她坦承是她所為，見計策被識穿，遂令何太沖分派一人喝下毒酒。何太沖見不悔非親非故，乃指定由她喝下，無忌一把奪過毒酒並仰頭飲盡，班淑嫻只道他醫術再精，料想也救不了自己。無忌則趁何太沖穴道未解，帶著不悔速離此地。



打死一條蛇就行了

當道時見 中山狼 二

支線02 解穴救人

跑出鐵琴居，往後山瞧見二人被點了啞穴並動彈不得，無忌決定幫他二人解穴，但因經驗不足，二人只能開口說話，卻仍是無法動彈。得知二人乃指腹為婚，後因家道中落，郭青被送往峨嵋拜師，而關琳琳則是投入崑崙，兩人分離後，時常魚雁往返乃情感日深，郭青今日違反峨嵋戒律前來崑崙，原欲帶關琳琳遠走他鄉，但為掌門斥罵並點穴在此。不悔見二人狀至悲情，故請無忌相救。無忌決定盡力試試，遂在關琳琳的指引下解穴，二人終獲行動自由。二人臨走前致贈「四象掌秘笈」。

步下崑崙山山腰時，何太沖與班淑嫻立時追來，無忌攜著不悔狂奔至一人身前，聽他與何太沖對話時，獲知正是不悔生父楊逍，無忌心中大喜，遂將不悔引介給楊逍，何太沖夫婦及時發動攻擊（戰鬥），得楊逍之助，很快就化解危機。無忌將事經詳情告予楊逍，父女既已團圓，也就別無所求。楊逍原欲一年內傳授幾門武功，但為無忌嚴詞峻拒。今日護送不悔前來，心中對殷六叔不免有愧，遂就此告別。



先驗個DNA比較保險

崑崙山 山下城鎮

無忌獨自進入（自動）鎮中，聞聽到崑崙派弟子言道，何太沖已將詹春許配給蘇習之的消息，但惹得派中諸多弟子滿心不悅。

支線03 一諾千金

有一孩童廖勝先誤認無忌是阿牛哥，言及母親病重，須有千年雪蓮和千年雪蔘才能治好，據說除非長年積雪，又靠近火熱之地才會有。無忌心想，這指的可不是義父謝遜住的冰火島嗎？當即答應會幫忙留意的。



長大後就碰不上哦

由鎮的右下方走出鎮外時，無忌頓感突然與不悔分手，甚覺黯然，但因恐與何太沖夫婦再碰上，遂往山內深處走去（自動），行有十餘日卻找不到出山途徑。這日枯坐亂石上休息時，頻頻歎道未曾記熟上山路徑，當下唯有悉心尋路下山為是。

亂石林

由亂石地形往左一路殺至亂石林，忽聽到遠處傳來一陣犬吠，一隻中箭的猴兒似向無忌露出乞憐的神色，繼而又竄出一群惡犬追趕猴兒而來，無忌出手搭救猴兒，卻遭大獒犬群起而攻，無忌上前出手攻擊（戰鬥）時，耳聽得幾聲嬌嫩清脆的呼叱，無忌眼前一黑即昏倒在地…

奇謀秘計 夢一場

紅梅山莊

醒來時已置身老僕喬福房內，聞聽是他家小姐救了無忌，催促該去向老爺、太太和小姐磕頭致謝。無忌誤將進屋的丫環小鳳當成小姐，待得到庭院（自動）見到小姐朱九真，且見有大批獒犬，這才恍然大悟，原都是拜她所賜呢！

朱九真問道來歷，無忌只道父母雙亡，隨處流浪到此。朱九真指猴兒是她所射，無忌才會成為獒犬攻擊對象，並言道無忌一掌就將她的左將軍打得頭蓋碎裂而死，無忌則佯稱不懂武功，朱九真乃命喬福帶去換洗一番。



小無忌遇人不淑

返回喬福（自動）屋中的無忌，一心只想再見美麗的朱九真，豈知十多日過去，卻連小鳳的面也沒見著，決心到後院瞧她一眼也好，但想起群犬的凶惡，終是裹足不前。又過月餘，傷處皆告痊癒，但身上寒毒仍是每隔數日便發作一回，且是越來越烈。

無忌終於進入廳內，碰巧撞見朱九真笑迎表哥衛壁和表妹武青嬰，三人結伴出外玩耍，無忌悄悄緊隨其後，因看得失笑而惹惱武青嬰，衛壁更要考較武功，揚言接他三招試試（戰鬥）。兩女見衛壁在無忌手下吃了虧，便即明幫暗助的夾攻，但為朱長齡出面制止，並作勢要嚴懲女兒朱九真，無忌代為求情，方始作罷。

無忌身子本已虛弱，這回受傷不輕，又昏迷了幾天。稍待清醒便自行療傷調養，朱長齡見他用藥如神，更是驚喜交集。二十餘日裡，朱九真常伴無忌床側說笑解悶，傷癒後仍然膩在一起，朱長齡待之極其親厚，更將「一陽指」和「蘭花拂穴手」秘笈贈與無忌。無忌自離開冰火島至今，幾曾有此安樂快活的日子？轉眼已是二月中旬，這一日，小鳳傳報小姐不練書法，故無須前往書房，聽說是朱長齡的結義兄弟姚清泉造訪，無忌心想，也該前去拜禮才是。

來至廳上（自動），耳聽得姚清泉正對朱長齡提起大恩人張五爺已死，依其內容研判，所談的正是無忌的父親，無忌一直隱藏身世，若於此時說出，只怕旁人多半不信。又聞姚清泉進一步詳述各派勒逼張翠山情事，朱長齡聽得義憤填膺，揚言要為恩人報仇…朱九真奉命對無忌述說受恩於張五俠的經過，而姚清泉今日更帶來金毛獅王謝遜…

待胡豹假扮的謝遜進入廳內，無忌當即拆穿西洋鏡，並即坦承自己身世，焉有不識真假謝遜之理？且來人雙目完好，即是最大破綻，因謝遜於海外失明，此事外間無人知曉，當即述說如何來到崑崙山的情由…朱長齡將無忌帶至院外說個詳細，無忌見他情真意切，遂詳實告以種種情由，並表示可往冰火島暫避風頭，朱長齡表示由他籌備此事…

夜裡，朱九真入屋點了無忌穴道，並匆忙走出。無忌急著衝開穴道要緊隨其後，扮鬼嚇嚇她，倒也好玩。



無忌終於步入陷阱了

支線04 抓蛇

來到庭院，巧遇小鳳請無忌幫她將出沒的蛇抓起來，若能幫她抓到十隻的話，就轉送小姐以前送她的東西。無忌答應後，立即前往（自動）森林地形抓蛇，毒蛇都有編號，打死十隻即可返回庭院見小鳳，並得到鐵製手套。（支線 04 完）



告訴你有編號的嘛

無忌來到廳外時，驚聞廳內傳出截然不同的對話內容，朱長齡等人計劃前往冰火島，顯係欲對謝遜不利，甚至還要用毒，並交代朱九真在事成之前，尚得演戲與無忌假扮親熱。朱九真則要求在取得屠龍刀之後，須得由她手刃無忌…無忌終算見識到朱長齡一夥的毒辣奸計，朱長齡見事已露餡，急命依計行事，由他去攔下無忌。無忌於廳中打敗（戰鬥）朱長齡之後，死命的往外逃出山莊…

驚神峰

無忌自歎，母親臨死前的叮囑竟全置諸腦後，所幸沒讓詭計得逞，否則非害了義父不可。眼看朱長齡一夥人全已追來，儘管戲演得逼真，無忌可不會再上當了。即便被逼至山崖邊，無忌寧死也不屈從，轉身躍入山崖的瞬間，朱長齡原欲拉住他，但卻連著一起掉落了…朱長齡被松樹勾住而保住一命，無忌則趁機躲入一處洞穴，如今掉入半天吊的石台上，縱有屠龍刀又有何用？無忌鑽入洞內，爬進十餘丈已可容身，朱長齡卻再也擠不進了。未料洞的另一頭竟是仙境…

在驚神峰山谷遇到白熊王攻擊（戰鬥），之後在崖邊發現有隻生病白猿，無忌看牠傷得不輕 肚腹上有塊方正的突起物，四邊則以針線縫上，顯係出自人手。預備了一番後，即以碎石鋒利菱角當刀；搓樹皮成小細繩，再拿魚骨當針，立為白猿開刀取出腹中之物。

取出的油布包裹裡，有四本經書，文中所載與太師父和俞二伯所授的「武當九陽功」相同，但有時卻大有歧義，且經文多了十倍有餘，莫非是那部遭竊的「九陽真經」？索性就照著修習便是，即便有誤，橫豎不還是個死罷了。（得到九陽神功秘笈）

幽谷中歲月正長，無忌抱著成敗欣然，敗亦可喜的想頭參研經書，直至第二卷方纔確定是「九陽真經」，但覺全身真氣流動，全無病象，而寒毒侵襲時的苦痛亦即輕微，且發作週期更間隔一月以上，欣喜之餘，參習更勤。白猿感念無忌治病之恩，常採摘大蟠桃相贈，更使得無忌練至第二卷經書一小半，體內陰毒已被驅得無影無蹤了。

每日除了練功，便與白猿嬉戲，採得果實亦與朱長齡分食，可朱長齡侷限於一方平台，真箇是度日如年。無忌越練越見艱辛，第三卷花了一年時光，而最後一卷更足足練有三年多，方始功行圓滿。這雪谷幽居，歷時五年有餘，無忌已長成身材高大的青年。這一日，因感神功既成，再無畏於朱長齡，不妨和他說說話去。



扭轉無忌一生的關鍵

支線05 白猿報恩



往上走才拿得到哦

在山谷東北邊找到白猿，牠似有意要無忌隨牠而去。跟至西北山壁前，只見白猿不住往下掘土，無忌走向山壁卻發現有一紅布包，書有「贈與有緣人」字樣，打開後，獲得金織靴、象牙戒指和500兩。（支線 05 完）

經由山谷內到洞穴，朱長齡一見要出口惡氣，遂與無忌交上了手（戰鬥），無忌詳實告以取得經書經過，並相約明日一起設法離開此地。朱長齡趁無忌不備，計誘將之推入驚神峰谷底，無忌身手矯健猛撲向一處大雪堆，但雙腿腿骨卻一齊折斷…

倚天長劍

飛寒芒

捽落到雪堆下的柴草堆，卻是一戶人家屋前，不久出現一名形容醜陋的村女，給了無忌兩塊餅充饑。無忌倒覺村女臉面極像母親，但義父雙眼被母親所傷，俞三伯也傷在母親手下以致殘廢，而臨安府龍門鏢局一家亦是母親所殺，母親到底是好人，還是壞人呢？

過了兩日，村女再度出現，且帶了新鮮的餅來，兩人聊將開來，但聞村女心裡想個人，要他在一起不但不肯，還咬了她…無忌聞聽亦不免起了憐憫之心，遂出言相勸，並提及自身的受騙經過。無忌經過教訓，再不敢以真名示人，佯稱自己叫曾阿牛，村女則自稱因親生爹見了要殺她，而娘親亦間接為她所殺，無忌乃心生同情了…

又過了兩日，眼看村女夥同崑崙派的人前來，聽得事情經過，方知道村女因與無忌談及曾受朱九真設計欺騙，故前去殺了朱九真替無忌出氣，崑崙派的人追問指使者何人，並應村女死前一個要求，隨她前來問道無忌是否願意娶她為妻。無忌因不願村女在他人面前失去臉面，遂回答願娶她為妻，詎料，如此反使得村女必得受死…村女身受一陽指所傷，又見武烈、何太沖、班淑嫻等人相繼出手，無忌乃隱身村女背後，暗使九陽神功將敵人逐一逼退，村女這才領悟阿牛哥有身不可輕忽的武功。

峨嵋派的丁敏君接著出現，指道村女的武功邪門，要身旁的周師妹將村女的雙手打折，周芷若原欲息事寧人，但經不住丁師姊的催促，正待與村女交手時，峨嵋掌門滅絕師太已然到來，二人乃回身往見師父主持公道。村女趁此空檔，委請無忌幫忙一事，她之前來西域，正是為尋找當年咬她一口的人，但追蹤到此卻如石沉大海，待無忌腿傷痊癒，請陪她一起去找，忽又想到滅絕師太就在左近，還是快走為妙。村女製作雪橇後，自稱名叫蛛兒，她的容貌是因母親教她練「千蛛萬毒手」所致，無忌暗下決心，必要設法醫治她臉上的毒腫。



沒咬得這麼厲害啦



還好周芷若聽得懂

滅絕師太這時現身，並令周芷若去抓出無忌，無忌此時乃出言提及當年漢水餵粥之事，周芷若也憶起舊人並殷切關懷身中的寒毒。周芷若回報師太指無忌雙腿已斷，行走不得，滅絕師太乃命一起帶走。蛛兒擔心秘笈被老賊尼毀掉，故暫交無忌保管。（得到千蛛萬毒手秘笈）

無忌與蛛兒遂被帶往峨嵋派集結之地，向西直趕了三天，無忌腿傷已癒，但仍不動聲色，只盼伺機救了蛛兒逃走。又經數日到得大漠，聽聞靜玄、靜虛與滅絕師太對話，得知六大派欲往光明頂剷除明教，途中滅絕師太更攔下明教中人並即殺害。

西域大漠

滅絕師太聲稱魔教中人若要活命，只需求饒，但吳勁草只求一死，滅絕乃命斬其雙臂，無忌見狀乃出言制止並怒責滅絕，因見吳勁草等人個個輕生重義，豈如外間所傳邪魔外道？滅絕揚言，無忌若能接她三招，即刻放人。無忌挨了一掌後，執意再受兩掌，滅絕再施第二掌，無忌心理默念九陽神功的口訣，他外傷雖重，但內力真氣，卻是半點也沒損耗。滅絕見他如此，心下不免駭然，殷野王恰於這時出現，宣稱要代無忌受第三掌，無忌眼見親母舅在前，忖道是否已經認出自己？詎料第三掌卻分毫傷不了無忌，滅絕乃率眾離去。

無忌上前向殷野王致謝，但卻強忍住認親的衝動，殷野王見他眼色十分親近，只道是感激所致，也不放心上，轉身喚蛛兒為阿離…原來殷野王正是蛛兒口中要殺她的親生爹，而她也正是當年被無忌咬了一口的殷離，這般算來，還是無忌的表妹呢…父女倆一番唇槍舌戰，殷野王下令要帶走殷離時，青翼蝠王韋一笑縱聲長嘯而來，便將殷離抱著向前急馳…天鷹教接著傳來警訊，殷野王料是各旗使生出亂子，當即要趕回教內，無忌意欲尋找韋一笑，殷野王指此人兇惡陰險，遇上了得先下手為強…

無忌只道蛛兒落入韋一笑手中，倘若被咬一口吸起血來，那還有命？估量依前些日子滅絕師太一行的路徑，往北應該就是光明頂。往左進入西域大漠，連番廝殺到大漠邊陲時，直奔了三日夜，但覺有人跟在後頭，來人乃布袋和尚說不得，獲知無忌來意後，直陳韋一笑抓了殷天正的孫女，正是奇貨可居，豈肯輕易縱放？說不得正待替韋一笑找火蟾治療因練功走火引發的怪病，無忌表示願一同前往，若能製得此病，蛛兒殆無性命之虞。說不得乃立即將無忌收入乾坤一氣袋中。正在此時，明教與六大派正於光明頂上進行一場血戰…

說不得腳下迅速之極，無忌於袋中感覺到已來至峰頂，說不得終停下腳步與人會面。說不得低聲向無忌介紹在場有張中、周顛、冷謙及彭瑩玉，是乃明教五散人，正欲與韋一笑同上光明頂，和楊逍商討六大派圍攻之事，期明教得有存活生機。

光明頂

無忌於袋中聽聞彭和尚指光明右使和紫衫龍王不知去向，且金毛獅王存亡未卜，眼前的不幸正是天鷹教與五行旗樑子結深的惡果，盼能合力禦敵。爭議中對教主之位難有定論，楊逍宣稱以「聖火令」為依憑，但聖火令失落已近百年，今日六大派膽敢圍攻光明頂，莫不是由於派內四分五裂所致。周顛見楊逍遲不推選教主，言語不和即與韋一笑聯手攻向楊逍，說不得上前解圍卻驚覺楊逍已練成韋一笑獨門奇功「寒冰綿掌」，彭瑩玉隨之加入紛爭，冷謙忖量楊逍與韋一笑武功在伯仲之間，但楊逍以一敵五卻反有穩操勝券之象？旋即方醒悟楊逍使的是「乾坤大挪移」，遂有罷戰之意。楊逍心領神會，正欲收手時，冷不防遭到由秘道竄出的圓真以「幻陰指」襲擊，致楊逍、韋一笑和五散人俱都負傷倒地…



楊大哥數得太慢了

無忌於袋中凝神傾聽外間紛擾，渾然未覺體內陽氣充旺之極，袋中陽氣漸無法宣洩…圓真指光明頂秘道全拜教主陽頂天夫婦所賜，故能來去自如，蓋因二十多年前，陽教主曾犯教規，私帶夫人進入秘道，而陽夫人又私自帶圓真進入…圓真拜入少林空見大師之前，俗名成崑，外號混元霹靂手，陽夫人本是圓真師妹，嫁給陽教主之後，仍常和他於光明頂秘道幽會，今日重登光明頂，於他又有何難？

無忌這才醒悟空見神僧為化解冤孽，才甘心領受義父一十三記七傷拳，成崑欺師滅祖，才導致空見神僧飲恨而終，而義父之所以狂性大發、濫殺無辜，以及眾門派齊上武當逼死父母，究其罪魁禍首，卻原來都是成崑從中作怪…此時體內九陽真氣越加充沛，但因未經名師指點，故未能打破最後一個大關，偏生袋中真氣無法宣洩，反向身上沖激，短短時間內，正經歷了修道練氣者最艱難、最凶險的的關鍵…



愚夫愚婦也得隱密啊

楊逍原認定陽教主是為成崑所殺，但成崑則宣稱是陽頂天自己死的…當年見陽頂天獨坐秘道內斗室，手執一張羊皮，滿臉殷紅似血，見了成崑與陽夫人二人，卻又滿臉鐵青，瞬間即已變換了三次，顯係修煉乾坤大挪移武功。楊逍曾得陽教主親授，但十多年亦不過第二層而已，推估陽教主當時顯然已入第四層了。又聞陽教主喟嘆得不到陽夫人的心，登時雙目圓睜，流下兩行鮮血，全身僵硬即不再動彈，而陽夫人自覺愧對教主，亦即當場自殺身亡，此後，成崑覆滅魔教之心，也就更盛了。

成崑自隱從中挑撥魔教，令之自相殘殺，假借醉酒逼姦謝遜妻子，並殺了他全家，意在逼使謝遜更加胡作非為，雖未殺成武當宋遠橋，但他襲擊少林空見神僧、拳傷崆峒五老、王盤山傷斃各門派好手不計其數，連老友殷天正天鷹教的壇主也害了，真不枉是成崑的好徒兒！…

無忌聽至此，胸中怒氣一衝，真氣呼出不得外洩，那乾坤一氣袋更見鼓脹。說不得心下只寄望袋中的小友能救他們一命了，但見布袋變化陡起，也都驚呆了。成崑上前一掌劈開了布袋，反倒適時為無忌解了危機，但成崑瞬時已遁出廳外，無忌乃急躍而出，並初次與成崑交手（戰鬥），成崑神魂未定，不敢戀戰，眼看他轉頭便往光明頂東庭院逃出…

與子共穴 相扶將

由南庭院左上方可抵東庭院，進入東庭院左上方房間，瞧見丫環小昭正待服侍楊不悔就寢，但卻遭不悔狠括耳光，不悔顯然也正為六大派圍攻光明頂而憂心，但見小昭相貌之醜，猶在蛛兒之上，眼看不悔即將不利於小昭，無忌乃出面制止。二人相認，格外熱絡，無忌問道圓真到此房中突然不見，可是另有出路，但不悔顯然不明所以，遂告以楊逍在廳上受了傷，請不悔速往照看。



能裝成這樣不簡單

聽不悔之言，小昭乃楊家大對頭，楊逍才用鐵鍊鎖住她手足，以防加害於不悔。不悔走後，問道小昭可另有秘道，小昭指性命乃公子所救，故答應帶路。詎料通道便在床底，小昭扳動了機關，赫然出現地洞，二人乃就此掉落。

聖地迷宮

小昭坦承殘疾是假扮，為的是騙過老爺和小姐。兩人摸索尋找機關時，傳出成崑在裡邊推動巨石聲響，看來已被堵得嚴實，且看通道下是否另有出路。小昭身上帶有火熠，就勢在無忌拾獲的木條上點燃，這才大放光明，無忌面對此刻的小昭，大有驚豔之感。原來小昭為防不悔生恨，方始佯裝醜陋怪臉，盼能稍解不悔疑心加害念頭。無忌安慰返回時，再取鑰匙來開鎖解鍊。小昭眼框泛紅，顯是被無忌行止所感。

往右下進入練功室，發現圓座上有陽頂天教主和陽夫人的屍骸，另拾起一紙羊皮，小昭發現是明教武功的無上心法，正是「聖火心法」和「乾坤大挪移」，更有一封陽教主生前遺留給陽夫人的書信，但顯然陽夫人未及拆閱即已亡故，陽教主原遺命夫人持書信召聚左右光明使者、四大護教法王、五行旗使和五散人，不論何人重獲聖火令，即為明教第三十四代教主，並令謝遜暫攝副教主之位，武功心法暫由謝遜接掌，日後轉奉新教主。

依遺書所言，不練乾坤大挪移武功，即無法推動石門而出。無忌思及今日竟拉了小昭陪葬，但明教存亡，楊逍父女等人安危，以及義父和圓真之間深仇，俱都與己有關，故在小昭倡議下，立即研習神功以求脫困。（得到乾坤大挪移秘笈）



這才是本來面目啦

少陰主間

進入練功室右下方石門到此（得到烈火靴），再往左上到訟之間。解決訟之間裡頭的敵人之後，小昭指迷宮似由易經的卦象所組成，她懂得易理，當即解說一番要訣。

訟之間	1+2+4+16=23　而 2+3=5　故由 5 號門進入姤之間
姤之間	1+2+4+8+16=31　而 3+1=4　故由 4 號門進入困之間
困之間	2+4+16=22　而 2+2=4　故由 4 號門進入鼎之間
鼎之間	1+4+8+16=29　而 2+9=11　故由 1 號門進入解之間
解之間	4+16=20　而 2+0=2　故由 2 號門進入師之間
師之間	=16　而 1+6=7　故由 7 號門進入井之間
井之間	2+8+16=26　而 2+6=8　故由 8 號門進入坎之間
坎之間	2+16=18　而 1+8=9　故由 9 號門返回練功室

少陽主間

進入練功室北面中間的石門到此（得到烈火袍），再往左上到無妄之間。

無妄之間	1+2+4+32=39　而 3+9=12　故由 2 號門進入同人之間
同人之間	1+2+4+8+32=47　而 4+7=11　故由 1 號門進入屯之間
屯之間	2+32=34　而 3+4=7　故由 7 號門進入噬嗑之間
噬嗑之間	1+4+32=37　而 3+7=10　故由 0 號門進入復之間
復之間	=32　而 3+2=5　故由 5 號門進入既濟之間
既濟之間	2+8+32=42　而 4+2=6　故由 6 號門進入離之間
離之間	1+4+8+32=45　而 4+5=9　故由 9 號門進入明夷之間
明夷之間	8+32=40　而 4+0=4　故由 4 號門返回練功室

太陰主間

進入練功室北面右方石門到此（得到烈火巾冠），再往右上方到旅之間。

旅之間	1+4+8=13　而 1+3=4　故由 4 號門進入否之間
否之間	1+2+4=7　故由 7 號門進入蹇之間
蹇之間	2+8=10　而 1+0=1　故由 1 號門進入豫之間
豫之間	=32　而 3+2=5　故由 5 號門進入謙之間
謙之間	=8　故由 8 號門進入遯之間
遯之間	1+2+4+8=15　而 1+5=6　故由 6 號門進入艮之間
艮之間	1+8=9　故由 9 號門進入坤之間
坤之間	=0　故由 0 號門返回練功室

太陽主間

進入練功室北面左邊石門到此（獲得白玉腰帶），再往右上方進入中孚之間

中孚之間	1+2+16+32=51　而 5+1=6　故由 6 號門進入大有之間
大有之間	1+4+8+32=45　而 4+5=9　故由 9 號門進入小畜之間
小畜之間	1+2+8+16+32=59　而 5+9=14　故由 4 號門進入泰之間
泰之間	8+16+32=56　而 5+6=11　故由 1 號門進入覆之間
覆之間	1+2+4+16+32=55　而 5+5=10　故由 0 號門進入夬之間
夬之間	2+4+8+16+32=62　而 6+2=8　故由 8 號門進入乾之間
乾之間	1+2+4+8+16+32=63　而 6+3=9　故由 9 號門進入歸妹之間
歸妹之間	4+16+32=52　而 5+2=7　故由 7 號門進入大石室

光明頂聖火壇

無忌以練至七層的九陽神功打開大石室石門，與小昭步出聖地出口，經由右方的森林廢墟，一路殺回到光明頂總壇，由總壇北面再步入聖火壇。

抵達時，白眉鷹王殷天正與武當諸俠正交手中，無忌內心吶喊著雙方住手，因一邊是自己外公，一邊是父執輩的師叔伯，任誰打贏都不是好事。武當張松溪、殷梨亭、莫聲谷相繼領教，由宋遠橋殿後。崆峒派唐文亮、宗維俠挺身再戰，宗維俠上場時，少林空智大師主張將在場一干魔教餘孽誅滅，並欲焚燒魔教巢穴。無忌飛身來至殷天正身前阻擋，意欲代為接招，心裡則尋思唯有道出圓真陰謀，才能使雙方罷手，故於言語間極力設法說明圓真奸計…

常敬之見宗維俠遲不出招，遂出拳命中無忌要害，但見無忌渾如不覺，心下大駭：宗維俠施出七傷拳時，無忌反以深厚內力暗下為之療傷，取得崆峒派好感之後，乃娓娓道出成崑一心挑撥的事由。少林空性大師有感清名受辱，遂出面責難，無忌提出可與之當面對質，但空性則指圓真已死…無忌深知眼下真相恐難大白，唯有接下空性的「龍爪手」再說(戰鬥)。



出生後還沒見過外公

華山派高老者、矮老者接著上場(戰鬥)，敗下後，反提出要與崑崙派的鐵琴先生夫婦，聯手以正反兩儀劍法再戰，周芷若唯恐無忌在招式上吃了虧，故藉機問道滅絕師派而將劍法要訣大聲說與無忌知曉(戰鬥)。兩派連番受挫，滅絕師太乃持倚天劍上場，殷天正隨手將白虹劍贈與無忌對敵(戰鬥)。無忌雖佔上風，但白虹劍已斷為兩截，峨嵋派弟子見勢不妙，乃立時湧上。無忌更不停留，乃隨伸隨奪、隨奪隨擲，片刻之間，只周芷若手中長劍仍在，滅絕師太則將來劍一一削斷，右臂已大感酸痛…

無忌謝過周芷若提點，卻遭來丁敏君嘲諷，滅絕聞言更覺周芷若欺師滅祖，一劍揮向周芷若當頭，幸為無忌及時奪下。無忌將倚天劍返還周芷若奉交滅絕師太時，周芷若因覺情勢尷尬，又恐成了峨嵋棄徒，遂依滅絕之命一劍刺向無忌，無忌傷處湧出大量鮮血，幾乎支撐不住，但身繫明教存亡，故抱定即死也要出手相救。

武當宋青書見周芷若對無忌眼露關懷，心中妒意頻生。滅絕師太遭此重挫，銳氣已斂，故將六大派此行成敗交予武當裁決，宋遠橋則表明無意纏鬥不休，唯殷梨亭因與楊逍素有私怨，故上前欲私下解決。無忌口呼殷六叔可就此先殺了他，殷梨亭這才驚覺眼前正是武當張翠山之子，無忌隨即與武當諸俠相認…殷梨亭怒責楊逍時，楊不悔從後方閃出抵擋，殷梨亭只道是見著了紀曉芙，不悔指母親已遭滅絕所殺，滅絕師太倒也不否認，揣摩「不悔」名字背後隱藏深意後，殷梨亭一時無法接受，故獨自速速遠離…

無忌問道太師父安康，列位師叔伯致贈秘笈，希望有助無忌療傷。六大派放棄攻打明教而紛紛下山離去，無忌因失血過多而告昏厥，明叫上下連忙搶救，並由小昭一旁照料。數日後，終見傷勢好轉。(得到龍爪擒拿手秘笈、反兩儀劍法秘笈、武當綿掌秘笈)



不悔很像她媽…的臉

群雄歸心 約三章 一

光明頂

無忌步出教主房間，在光明廳碰上(向北庭院方向走出才會觸發)楊逍與韋一笑，二人議及明教教主唯有無忌足可擔當，無忌正感惶急時，得報有外敵侵入訊息，楊逍即去處理。無忌料想來者多半是奸惡之輩，但光明頂眾高手皆已負傷，倘若強自應戰，只恐枉送性命…唐洋報稱來攻者乃巨鯨幫、海沙幫和神拳門徒眾，只因兄弟們原已帶傷，情況危急。無忌主張入秘道暫避，但因光明頂秘道，歷來唯有教主方可進入，故無人敢應命。彭瑩玉倡議擁護無忌為新教主，倘若教主有命，教眾自當唯命是從。



楊逍不愧為明教智多星

無忌取出陽教主遺書，指原已遺命謝遜暫攝教主之位，彭瑩玉乃以子繼父職力諫，請無忌暫攝教主尊位。此刻救命重於一切，無忌乃允肯暫代教主以度難關，並即下令教內所有人等，一齊退入秘道。楊逍提議命烈火旗縱火阻敵，將光明頂上房舍盡數燒毀，以掩敵人耳目，無忌欣然同意。

群雄歸心 約三章 二

大石室

依計退入秘道後，至少得調養些時日，但不知各人是何想法，無忌乃逐一問詢。楊逍指二十多人傷勢較重，需有特殊藥材醫治，探得所需乃十份清心散，要以沒藥、南星、肉乾煉製而成。



找事給教主散散心

POINT

大石室右方的聖地出口暫時出不去，身上藥材若是不敷使用，可往左方的睽之間殺敵取得。數量若是不夠，返回大石室再進入，敵人即會復生。

煉製十份清心散交予楊逍，回頭問殷天正，得知他傷勢未癒，需服用烈火丹。無忌記得醫書載有以大蒜、鹿茸、月餅即可煉成。煉製好兩顆烈火丹交予殷天正，服用後已無大礙。殷天正指無忌在光明頂應敵，總是吃了欠缺臨敵經驗的虧，故傳授一手近身保命招式。(得到鷹爪擒拿守秘笈)

烈火旗主辛然指傷重太多，急需三個生龍骨、七個白芷、八個桃仙應用。將藥材交予辛然之後，洪水旗衆報稱楊逍有請。

支線06 捉拿叛徒一

找楊逍之前，巨木旗主聞蒼松指出銳金旗有人莫名死亡，看似遭人下毒所致。回頭再找吳勁草，獲知有輕功高超之人，於夜半偷偷將毒藥下在衆人傷口上，使傷口潰爛，中毒而亡。無忌決定將此可惡奸細抓出。(支線06完)

支線07 捉拿叛徒二

無忌依吳勁草所言，進入睽之間在六號門內發現有秘道，由此進入練功室。無忌步上陽教主夫婦屍骸的圓台上，小昭竟跟著來到，言道應感謝陽教主，無忌才能學得乾坤大挪移與六大派抗衡，遂提議墳前叩拜答謝。兩人跪拜時，竟引發一場急遽震動，無忌乃取得巨闕劍。

小昭先返回大石室，無忌則由練功室左下方進入一條秘道，卻發現韋一笑遭受圍攻，無忌乃趨前助戰(戰鬥)。來人指稱不知指使人身份，是個蒙面僧人給了錢，吩咐他們依計行事。韋一笑猜想是成崑，當日光明頂上一片混亂，確實未曾仔細瞧看屍首。無忌逼使來人交出下毒用的孔雀膽，韋一笑押走來人後，無忌自行返回(自動)睽之間。(支線07完)



錢錢來不及撿了

群雄歸心 約三章 三

楊逍將無忌帶至一旁，詳告明教教義宗旨、教中歷代相傳規矩、以及各地支壇勢力、教中首要人物才能性格等等。無忌委請將小昭身上鐵鍊除去，找來不悔拿鑰匙，她並未隨身攜帶，只好另想法子。

楊逍指小昭極其古怪，對於武藝及六十四卦方位極為熟悉，他因而推測小昭乃高人傳授，身懷上乘武功，到光明頂上乃別有所圖。楊逍早知小昭乃假扮擠眼歪嘴怪相，於是用玄鐵銬鐐將她銬住，以防加害於不悔，無忌這下終算明白了。在地牢關了許多時日，也該出去散散心，除了傷勢未癒者，盡數步出了大石室。

群雄歸心 約三章 四

光明頂

明教首要人物全都出得秘道，無忌重申不願多所殺傷本意，當即分撥人馬各安其事，韋一笑則與無忌居中策應。衆皆散去後，無忌即與韋一笑由森林廢墟攻回光明頂。抵達總壇時，所有人等皆已在此恭候，殷天正宣佈天鷹教回歸明教統領。無忌當此情勢，難以對明教袖手旁觀，蒙衆人垂愛，遂有三事請教衆允可，一是請冷謙擔任刑堂執法；二是與各派盡棄前嫌；三是遵陽教主遺命，即赴海外迎歸謝遜法王，由他攝行教主，之後再設法尋覓聖火令。無忌當即分派任務，至於赴海外迎接謝遜之事，則由無忌與五散人同往。應不悔之請，無忌乃應允她與楊逍一同隨行，重建光明頂任務則委由冷謙兼領。

無忌單獨與小昭談及鑰匙失落焦木瓦礫之中，再也尋不著，小昭則表示要跟去海外，無忌答應與楊逍商議，隨後就要啓程。(無忌可於楊逍、白眉鷹王、韋一笑三人中，擇一同行)



深明大義的好弟兄

靈芙醉客 綠柳莊 一

一路由山腰來至山腳，往右要踏進西域大漠時，有銳金旗衆急報武當殷梨亭摔落山谷，無忌趨前探視，發現殷梨亭四肢斷折之處，皆是被指力捏得粉碎。殷梨亭則喃喃道，是被少林金剛指指力所傷，無忌登時想起當年父親所說俞三叔受傷的經過…再不逼少林派交出罪魁禍首，如何對得起兩位師叔伯和死去的父母？殷梨亭性命應當無礙，但恐斷肢難續。無忌獨自尋思良久，決定往少林寺見掌門空聞神僧，回頭見不悔因殷梨亭誤將她視為紀曉芙而滿臉通紅，楊逍則因心中對殷梨亭有份愧疚，遂令不悔悉心照料。

無忌籲衆人暫勿分散，齊往嵩山少林問明打傷殷梨亭的原委再說，示意先往山下城鎮打聽消息。（同樣可選一人同行）



殷六叔認錯人啦



誰叫一下無忌就靠過去

靈芙醉客 綠柳莊 二

光明頂山下城鎮

行走於城鎮時，忽被趙一傷喚住，意表奉主上之命，邀群俠赴莊上歇息，以表欽敬之忱。但聞其主姓趙，無忌因感卻之不恭，遂允造訪叨擾，隨即被引至（自動）綠柳山莊。



端著刀劍來請人

綠柳山莊

主人趙敏對明教首腦人物極其熟悉，但見她腰上配劍鑲有「倚天」二字，週邊護衛卻是各個胡謅假名。獲邀入莊內，聞聽趙敏說起中原武林軼事，端的頭頭是道，但韋一笑聞她言辭閃爍，心下存疑。無忌問道倚天劍從何而得，詎料趙敏對無忌遭周芷若持劍刺胸乙事，知之甚詳。趙敏入屋更衣時，周顛順手抽出倚天劍，聞有淡淡香氣傳出，但卻是冒牌假劍。楊逍忖量趙敏不懷好意，又覺莊内處處透著詭異，捉摸不到是何門道，久留此間，恐為人所制。無忌向趙敏辭行，趙敏只道很快會再見的…



趙小姐衣服蠻多的哦

靈芙醉客 綠柳莊 三

光明頂山下城鎮

返回（自動）後，於村口與衆人會合，楊逍仍覺不對勁，衆人皆感眼前一陣暈眩，無忌見此症狀似曾於毒經中閱過，急命衆人就地盤膝而坐，囑咐不可運氣調息，他則獨自返回綠柳山莊去取解藥。



綠柳山莊

返回（自動）山莊入口，經庭院到水仙閣見著趙敏，無忌飛身奔向趙敏並取走她身上的醉仙芙蓉，轉身便走。趙敏佯裝自刎，騙得無忌情急而誤中機關，身子直往秘道墜下…

綠柳山莊秘道

無忌估量跌落時，適巧抓住趙敏右臂，研判應是一同墜入地道，此刻不見人影，應是在地道某處，必須儘快找到她，才能離開此地並趕回救人。

秘道第一層

左下方雕像有新月刀、100 兩。左上方觸碰寶箱時，出現一名元兵指四瘋僧搶刀來了，箱中有柳葉刀、100 兩。出口遭遇鄭七滅、王八衰。

秘道第二層

右下方雕像有500 兩、牛黃血竭丹。出口遭遇周五輸、吳六破。

秘道第三層

左下方寶箱有白玉戒指。左上方寶箱有辟邪項鍊。中上方寶箱有白玉腰帶。右上方雕像有鎮風丸。出口遭遇孫三毀、李四摧。

秘道第四層

右上方四名喇嘛正是四瘋僧，全打死可得到鬼頭刀，角落寶箱有七星刀。中右方寶箱有五行靴。左下方寶箱有陰陽袍。最右方走道盡頭是趙敏。

出口前見到趙敏時，為防她自己逃出，無忌乃伸手抓她手臂…折騰一陣後，隨著沉重的機關開啓聲傳來，翻板乃緩緩掀開，無忌這才出得秘道，急趕回（自動）光明頂山腳。



此即四瘋僧之一

光明頂

明教衆人於光明頂山腳歇息之處，此刻已見沙塵滾滾，但見小昭居中調度教衆攻防，無忌竄前沖殺一陣後，竟連神箭八雄也來了；情況陷入危急時，忽聞趙一傷喊叫收兵，並遞給無忌黃金盒子。



沒聽過殺聲震天嗎

衆人服下解藥後，驚見前方火煙衝天，正是綠柳山莊。想是趙敏為防尋仇，自己倒先燒個　乾淨。韋一笑盛讚小昭建了奇功，拯救大家，楊逍對此亦感意外。無忌囑休息片刻，即往少林，另遣聞蒼松先送拜帖。數日後，一行人即抵（自動）少林山腳。

靈芙醉客　綠柳莊　四

少林寺山腳城鎮

支線08　幫助小和尚

城鎮中遇少林明空、明法二人受困於丐幫而請求幫忙，無忌見丐幫人多勢衆，氣燄囂張，故決定出手相救（戰鬥）。問道何以發生爭執，明法邀往少林山腰再說詳情。

少林寺

支線09　路見不平

抵達少林山腳，丐幫群衆攔路意欲加害，言道要跟兩個光頭禿驢拿回東西（戰鬥）。

上得少林山腰，遇聞蒼松回報少林不見客，少林知客僧則指方丈和諸長老閉關靜修，連空智、空性也是不見。韋一笑見他形色有異，上前問道法號，並將寒冰綿掌勁力送往知客僧身上，探知他內功非是少林，但這兩下寒冰綿掌，料想他師祖、師父焉能置之不理，這就上山瞧看大和尚是否果真不見。

到得寺前廣場，無忌不免觸景傷情，當年隨太師父在石亭與三大神僧相見，時隔數年，當年的病弱小子，如今卻已是明教教主，真如恍若隔世。韋一笑遙見有四、五十人向寺後奔去，無忌朗聲求見不獲回應，衆人乃四散進入寺內察看。



青翼蝠王有特異功能

厚土旗衆報稱於羅漢堂有所發現，衆人進得堂內，發現堂上十八尊羅漢像曾遭移動過，顏垣察探神像背後寫有「先誅少林，再滅武當，惟我明教，武林稱王」字樣，顯係嫁禍毒計，但何以羅漢像有字的背後朝裡，而非朝外更易示人呢？楊逍推測多半有人暗中相助明教，但究係何人，則曲折難斷。

無忌驚覺武當該是下一波目標，韋一笑表示義不容辭，衆人附和該即赴援。無忌感時間緊迫，遂與韋一笑先行，餘人則儘速趕往。

無忌與韋一笑由少林寺山腳城鎮往左下經河岸地形到漢水南渡口，當年的商人萬吉仍在此處，花5500 兩購得殘劍瑤光，之後的3500 兩都買不到什麼出奇的貨品了。由漢水南渡口右下經河岸草原到達武當城鎮。

武當山下城鎮

支線10 封印之刀

武當入口前的傳富橋言道家鄉最近出了妖魔鬼怪，一般兵刃無法除掉，他歷經四方尋訪，獲知有把神器可斬妖除魔，正是少林的「百辟寶刀」，若能借得此刀，將可返鄉除去妖魔了。不過，據說是少林珍藏之物，但少林逢此災劫，寶刀不知是否仍在，無忌答應幫忙留意。傳富橋提醒寶刀可能藏在少林的達摩堂、羅漢堂和大雄寶殿。

街道上遇見一名不開口的神祕劍客，無忌只覺此人器宇軒昂，不知是何來歷？神祕劍客於轉眼間即告消失無蹤…



神祕劍客要見上四回

支線11 收集殘劍

進入幼年遭囚禁的小屋院裡，有名殘劍人在收集七柄殘劍，據說七把各以北斗七星命名，是謂天樞、天璇、天機、天權、玉衡、開陽、瑤光，七劍齊聚的話，他將會讓世人知道，殘劍威力絕不遜於倚天劍！

上得武當山腳，無忌顧慮強敵在前，尚須留存精力以對，意表往前方茶店歇腿，但韋一笑則擔心敵人就在左近，主張不宜逗留，無忌乃同意繼續趕路。這時，出現一群元兵團團圍住，韋一笑請無忌只管趕路，鼠輩則留與他收拾，無忌乃單獨趕往（自動）武當後山。



別吵太師父睡午覺

太極初傳 柔克剛

武當派

由後山左下方到得清虛居，眼前正是俞岱巖住處，若是到他房外觀察動靜，只怕被他察覺…屋外的知客道人正傳喚清風、明月預備抬俞岱巖外出，無忌跟至屋內與清風、明月相認，得知有少林空相大師因急事欲求見太師父，因太師父閉關未出，而其他師叔伯遠征明教未歸，只好偏勞俞三叔了。無忌假扮清風要抬俞岱巖出來，試試他能否認得。商議既定，遂與明月前往俞岱巖屋內，俞岱巖吩咐抬往後山小院見祖師爺。

俞岱巖連同空相大師來至後山小院外，張三丰得訊乃親自迎入屋內，空相指少林遭魔教偷襲，自方丈空聞以降，或死或擒，僅他拼死逃脫到此報訊，眼下魔教人衆已朝武當而來，中原武林存亡榮辱，全繫乎張真人了…

聞聽空相道出遭襲經過，獲知空性神僧已遭戕害而身首異處，張三丰為此神傷時，卻遭空相以「金剛般若掌」擊在小腹之上，張三丰應時一掌揮在空相天靈蓋上，便即斃命，隨即運氣並吐出幾口鮮血。無忌見狀，知是臟腑已受重創，又聞靈虛急報魔教大隊已至宮外，揚言踏平武當。張三丰當即將坐關十八月所悟之武學精要，「太極拳」和「太極劍」傳予俞岱巖，無忌一旁瞧得仔細，只道是以慢打快、以靜制動的上乘武學。（得到太極拳法秘笈、亂環訣秘笈）

耳聽得外間罵聲陡起，顯見敵人功力不凡。張三丰取出百年前郭襄女俠所贈之一對鐵羅漢，交代俞岱巖日後送還少林傳人，就盼留傳少林一項絕藝，說完便即步出，俞岱巖緊催抬著緊跟師父…

凌霄殿外人聲鼎沸，忽報明教教主駕臨，無忌一瞧卻是趙敏假扮，連「張無忌」三字都端去用了，原來這一切都是她在搞鬼，莫怪少林會一敗塗地。趙敏宣稱武當諸俠都在她手上，挑明要武當效順於蒙古皇帝，張三丰思緒已飛快轉了幾番，趙敏見他無動於衷，命身後四人團團圍住。無忌見趙敏麾下竟有如許多高手，不免一驚，正尋思該當奮力一博，忽見一青衣人身影一閃，連出四掌嚇退了敵人，並即躬身向張三丰拜了下去，原來是韋一笑。韋一笑藉著幾句責問趙敏的話，讓張三丰明白了大半。布袋和尚說不得隨即趕到，揚稱明教人衆皆已上山，果見殷天正、楊逍陸續現身。張三丰見張翠山岳丈到來，故趨前拱手致意。



太師父提防暗算啊



可能會成為絕響哦

趙敏見勢如此，心中越發惱怒，豈料霎時又增了張中、殷野王、彭瑩玉及周顛四名高手，心裡尋思，只要羞辱張三丰一番，令他聲名掃地，此行便算成功，遂點名阿大、阿



衣服是向無忌借的



好像不是太極劍法

二、阿三向張真人討教。無忌此時步出人群，表明今日不須勞動太師父，只消他演幾招給來人瞧瞧便是。明教中人聞其聲，知道眼前道僮正乃教主，但張三丰則擔心他以卵擊石，無忌拉起太師父左手輕輕搖晃，並將一股九陽神功傳了過去，悄悄以內力為之療傷，張三丰一驚，只見無忌內功已臻絕頂，這才放心讓無忌上場。

無忌擊敗阿三（戰鬥）之後，改由阿二登場（戰鬥），阿二再敗時，趙敏方纔識出道僮正是張無忌，無忌方始道出身份，並即向太師父與俞岱巖自請欺瞞之罪。趙敏即命阿大試無忌劍法，只見阿大應聲拔出倚天劍…無忌向她商討黑玉斷續膏以醫治三師伯和六師叔，趙敏則以少林、峨嵋、武當諸人去處要脅，要得黑玉斷續膏也不難，只要依她三件事，自會雙手奉上，待日後想到了，她說一件，無忌便得做一件。

趙敏眼見小昭頭上所插珠花乃她當日所贈，心下怒氣陡生，遂命將無忌臂膀斬下。阿大應命蓄勢以待，張三丰見無忌已學得太極拳法，故另傳一套太極劍法，可用以和阿大過招。半個時辰過後，無忌已然學會了太極劍法，即與阿大展開對決（戰鬥）。（得到太極劍法秘笈）

少林寺山腳城鎮

進入城鎮發現有韃子兵在街上巡邏，不知是否與趙敏有關。一名蒙古槍兵言道連阿大竟也打敗了…無忌心覺有異，決定跟著他搜索線索，當即跟到（自動）了蒙古軍營。打敗軍營中的百夫長，得到黑玉斷續膏，急往右上方返回（自動）山腳城鎮，街道上再遇神祕劍客，但旋即又消失無蹤了。循原路再趕返武當山下城鎮。



打死目標人物即可

武當山下城鎮

支線12 清理門戶

返回時，聞聽山腳入口前的毛啓西和江紅二人，因懊惱偷學武功而被逐出師門，這才居中接應要對武當不利，隨即便往武當山前去。無忌急著阻止他們的陰謀，遂緊追至武當山腳，盡頭處再見二人攔在路中，無忌當即收拾兩個敗類（戰鬥），替太師父清理門戶。經二人苦苦哀求，無忌乃警告不許再上武當，並得將偷自武當的武功秘笈交還，這才放過二人。（得到虎爪絕戶手秘笈）（支線 12 完）

阿大敗後，趙敏宣稱看在張教主臉上，暫且放過武當派。無忌急欲取得黑玉斷續膏，急往趙敏肩頭伸手抓去，左右各有掌風擊到，正是幼時纏得他死去活來的玄冥神掌，但見出掌者乃兩個身形高瘦的老者，玄冥二老鹿杖客與鶴筆翁，即護著趙敏離去。

武當派終逃過一劫，無忌直陳眼下有兩件大事，一是搶奪黑玉斷續膏；一是打探宋大師伯等人下落，都得著落在趙敏身上，是請楊逍與韋一笑隨從下山追蹤敵跡，其餘人等皆分派任務停當。張三丰見無忌能管束明教並引入正途，心中甚慰。休憩片刻，即刻啓程。

楊逍命不悔好生照料殷六俠，不悔表示有話說與無忌，無忌表示要往少林寺方向打探，楊逍乃先行一步。不悔表明對小昭已無恨意，並坦言已答允將陪伴殷六俠一輩子，說完即紅著臉走開…

無忌單獨由武當廣場入口步下山腰、山腳到山下城鎮，再由左上方出口經河岸草原、漢水南渡口、河岸地形，直到少林寺山腳城鎮。



要改口叫六嬸兒啦

支線13 岩地異象

老者曹公壽指有怪事，但得給些盤纏讓他回鄉。無忌給了1000兩，曹公壽才說出最近在武當山和盧龍鎮之間的岩地，開始出現了異象，亂世之中，妖孽總是特別多，若有能人異士能除去禍害，大家方得安居樂業啊。



這事兒才要緊呢

舉火燎天 何煌煌

武當派

趕抵武當清虛居，入屋即分別給俞岱巖和殷梨亭敷藥。是夜，小昭與顏垣探視無忌是否入睡，因殷六俠已昏厥三次，俞三俠則是五臟六腑麻癢難當。無忌見是中了七蟲七花膏之毒，步出屋外自責甚深，欲解此種劇毒，全仗以毒攻毒，但用藥稍有差池，立時便枉送了性命。吳勁草隨即報稱趙敏求見，小昭將珠花遞給無忌，讓他一併還了趙敏。



無忌成了密醫害人啦

無忌怒沖沖走出廣場，趙敏仍以三件事為條件，答應了，她便將黑玉斷續膏和七蟲七花膏的解藥奉上。無忌表明但不違背俠義之道，自當竭力以赴。趙敏將珠花再交無忌之手，並交代不許送人，解藥則立時送到。錢二敗臨去時交予書信一封，內指金盒夾層，靈膏久藏，珠花中空，內有藥方。原來趙敏早有先著，無忌不禁歎道好個刁鑽的姑娘…

返回清虛居再重新給俞、殷二人上藥，數日後，見二人漸漸好轉，小昭亦表欣喜。楊逍此時趕回，指五行旗及鷹王父子也已返回，俱在大殿等著商議要事。凌霄殿內群豪齊聚，唐洋探得峨嵋、華山、崆峒諸派，所有遠征光明頂之人，竟無一人返回本派，江湖盛傳俱遭魔教一舉殲滅。

另指在大都探查到疑似趙敏一行的蹤跡，且據報說，看到大批韃子兵押著和尚尼姑裝扮的人在大都出現，但不確定身份，即請獲報的朱元璋和徐達入內說明。得知所見和尚俱是身負高強武功之人，再探方知是嵩山少林寺僧人，和尚被押途中再遇宋遠橋，爾後全都被送往大都附近一座名為萬安寺的大寺院中。楊逍主張既已確定行蹤，該當前往探查，無忌乃命分批前往大都會合。



看得出是明太祖嗎

無忌於房中向楊逍討教他親撰的「明教流傳中土記」，楊逍另呈王居正奏章給無忌過目，無忌將書收下，另將不悔心思告予楊逍，楊逍倒不反對，並謝教主玉成此事，言定擇期讓二人成親。

無忌在此期間，得張三丰悉心指點，憑藉深厚內力，武當派大多數武學，竟也全數學得（得到虎爪手秘笈、繞指柔劍秘笈、柔雲劍法秘笈）。正欲往大都出發之際，小昭委請帶往大都，待見著趙敏再商借倚天劍砍斷鐵鍊，否則終身不得自由。楊逍並不反對，另建議先往大都城的喜來客棧會合，再商討解救六大派事宜。（無忌可於小昭、楊逍、韋一笑三人中，擇一同行）

亂石地形

經由武當山下城鎮右下方出口到此，天空突然變暗，立時出現火骷髏的叫聲。一路殺至第四個區域，但見天降紅雨，火骷髏王就要出現了。繼續殺至下個區域，果見火骷髏王的身影，殺死牠之後，天色逐漸恢復正常，並得到殘劍天璇。（支線 13 完）

POINT

前往大都有兩條路線可選擇，一是由少林寺山腳城鎮右下經警戒區域：一是由武當山下城鎮右下經亂石地形、盧龍鎮、平地村莊地形、濠州城、戰場而進入大都。

大都城

支線14 打獵

東城藥品店老闆有事相求（對話選擇〞少俠啊〞），最近藥品運不進來，因官府和盜賊橫行之故。無忌答應之後，老闆指需十五個靈芝、十二個何首烏、十朵醉仙靈芙。最近因有流亡官兵和盜匪合流，專搶行路藥商，藥商都將藥材藏於野生動物身上，伺機再去取回。若去獵捕大都城附近特有的毒蛇、雪原的狼、漢水渡口附近的熊，就有可能得到所需的藥材。



老芋仔心中的痛哪

POINT

老芋仔所玩的版本，自始至終就是無緣得見「醉仙靈芙」藥材，且又不知煉製方法，在遊戲場景都快踩爛之後，唯有忍痛放棄這項任務了。大都城附近的「警戒區域」是有蛇類出沒，但掉落物品絕無醉仙靈芙：「戰場」則是不見動物蹤跡。漢水渡口附近的「河岸地形」、「河岸草原」和「河岸森林」俱都不見動物影子，直到蝴蝶谷的毒花林才有「熊」跡，但掉落物品也是獨缺醉仙靈芙，且距離已非「附近」所能言宣，所以啦，哈哈！

支線15 捉迷藏

孩童小助子正玩捉迷藏遊戲，請求幫忙將文子、小斌、小晏、小寶、沅沅和瑩子六人找出，成功的話，會給一樣好東西。

文子—北城東北方

小斌—東城碼頭樹底下

小晏—西城城牆下

小寶—南城水井錢樹幹下

沅沅—南城右下角樹底

瑩子—北城城牆下

全都找齊後，小助子會致贈收魂丹。(支線15完)

支線16 西域商人一

北城街道有西域商人，他有本武功秘笈要以物易物，得用一把蒙古大刀、一副辟邪項鍊來換。東西齊備可換得滿天花雨秘笈。(支線16完)

支線17 野地鬼魅

北城城牆下的黃彪有小道消息，聽說路上盜匪少了，但絕非好事，因為出現了會笑的金骷髏王妖怪出沒在野外，若能消滅金骷髏王，其它的金骷髏才會跟著消失。由北城左下方進入警戒區域，天色突然變暗，往前殺過幾個區域後，天候變異，金骷髏王就要現身。再往前殺經幾個區域才會碰上金骷髏王，殺死牠得到殘劍玉衡。(支線17完)

支線18 為民除害一

西城的蔡生豐對韃子恨之入骨，揚言若有人解決掉萬安寺十六樓，蒙古軍那個殘暴無度的千夫長和他的手下，願意把偶然得到的好貨相贈。

俊貌玉面 甘毀傷 一



范大哥聽說是美男子哦

由西城右上方進入喜來客棧投宿，無忌因心繫師叔伯安危，終是輾轉難眠，半夜中忽見有一頭陀鬼祟潛入，遂喚醒楊逍、韋一笑急追。一路追至(自動)平地地形，無忌獨自與頭陀對敵(戰鬥)，頭陀敗後顯露真正身份，原來是明教失蹤已久的光明右使范遙，兄弟相會，喜不自勝。

范遙自毀容貌以瞞過成崑，混入汝陽府，他指趙敏即是汝陽王之女紹敏郡主，原名敏敏特穆爾。汝陽王採納成崑計謀，決意剿滅江湖門派幫會，明教首當其衝。要救六大派須得尋得「十香軟筋散」解藥，待眾人回復內力，才能一股衝殺個措手不及，逃出大都。據他打探，毒藥和解藥為玄冥二老分掌，即請韋一笑將汝陽王愛妾韓姬劫來，再嫁禍予鹿杖客，脅迫交出解藥。相約待萬安寺煙花射起，便展開救人大計。

俊貌玉面 甘毀傷 二

返回西城(自動)後，直奔客棧巧遇趙敏，無忌請她放過六大派眾高手，趙敏則反要無忌去說服眾人歸降朝廷。趙敏提及當日三件事之約，今日想到頭一件是讓無忌陪她去取屠龍刀，但表明是借玩個把時辰，而非強取。江湖有言「武林至尊，寶刀屠龍；號令天下，莫敢不從；倚天不出，誰與爭鋒」，如今倚天劍已在她手中，定要瞧瞧屠龍刀是何模樣。無忌曾聞謝遜提過屠龍刀內藏武林絕學的大祕密，這一別十年，不定義父已參透寶刀祕密，故與趙敏言定動身時來約便是。

走出客棧(自動)時，發現萬安寺發出信號，看來范遙與韋一笑已經得手，故趕往接應。由西城左下方抵達萬安寺。

俊貌玉面 甘毀傷 三

萬安寺

萬安寺廣場遇見范遙，他已取得十香軟筋散解藥，但已被迫放玄冥二老入塔，待會救人之際，難免遭遇阻攔，特自前去對付。無忌見他行事獨斷，心中擔憂，隨即隻身入寶塔接應。

一樓

中間寶箱有牛毛針、沒藥。往上階梯在正北。

二樓

往左到正南有階梯往上。中間寶箱有梅花鏢、鹿茸。

支線19 元兵兄弟一

二樓往右到中段時，聽到范遙正欲宰殺元兵，幸為無忌阻止。元兵指寺內有一把古怪的東西，但被他大哥藏了起來，給了琉璃戒指當信物，只要問他大哥，便可打探出地點。據說他的元兵大哥在九樓，范遙又獨自前去打探。

練劍廳

右上寶箱有梵天棍、追魂刀法秘笈。左上寶箱有截心、500 兩。右方寶箱有破魔棍、500 兩。（可存檔）

四樓

中間寶箱有袖箭、大蒜、大黃。往上階梯在正北。

五樓

往左一路到正南有階梯往上。（中間寶箱打不開）

六樓

中左方寶箱有金鏢、蛤粉、生龍骨。往上階梯在正北。右方入口進入大廂房，內有崑崙派的何太沖夫婦等人，將解藥給他們服下，並囑咐靜坐調息以待內力恢復再自行下塔。大廂房寶箱有鎮風丸。（可存檔）

七樓

正中寶箱有鐵菩提、蛤粉、生龍骨。往上階梯在正南。

八樓

中左方寶箱有牛毛針，正中間無寶箱。往上階梯在正北。右方入口是大廂房，內有華山派的高老者、矮老者，服藥後功力恢復大半，聞聽崆峒派被囚在十樓，隨即前去殺韃子下塔。房中寶箱有撼嶽手套。（可存檔）

九樓

正中寶箱有破魔棍。往上階梯在正南。

支線20 元兵兄弟二

走至九樓左上方第二層走道時，范遙再度出現，並帶來元兵的大哥。看過戒指後，意表缺乏盤纏返鄉，無忌給予3500 兩，遂道出寶藏藏在十四樓最南邊之處，范遙仍自先去探看狀況。（支線 19 完）



得花錢才會開口的

十樓

正中寶箱有疾風刃、千手如來秘笈。往上階梯在正北。右方廂房內有關能、常敬之、宗維俠、唐文亮，將解藥給他們服下後離開。房中寶箱有蛇鱗靴。（可存檔）

十一樓

正中寶箱有500 兩。往上階梯在正南。

十二樓

正中寶箱有朱雀髮帶、瘋魔棍法秘笈。往上階梯在正北。右方廂房有少林的空聞和空智，服藥後指武當宋大俠應是被囚在某處，他願陪同搭救，但為無忌婉謝，還是先請下塔再說。房中寶箱有二仙清心丹。（可存檔）

十三樓

正中寶箱有青龍靴。往上階梯在正南。

十四樓

登上時，在樓梯南邊的圍牆處可找到殘劍天機（支線 20 完）。（正中寶箱打不開）右方廂房內正是宋遠橋等人，聞聽峨嵋派被關於十六樓，服藥臨走前，致贈赤蟒綾金帶。房中寶箱有活龍散。（可存檔）

十五樓

正中寶箱有白玉戒指。往上階梯在正南。

支線21 為民除害二

在十六樓樓層正中殺了元兵千夫長，得到蘇木、1000 兩（支線18 完）。寶箱內有辟邪項鍊。



老滅絕禍延後代弟子

十六樓右方廂房內是峨嵋派的滅絕師太和周芷若，滅絕正要求周芷若立下毒誓不與無忌有所糾葛，因預備將掌門之位傳予她，並即交遞掌門鐵指環。滅絕告知峨嵋派中祕密，指倚天劍和屠龍刀，內藏兵法和武學秘笈，要周芷若奪回倚天劍，至於屠龍刀，則唯有她才能驅使無忌前去取回。待刀劍齊聚，互砍之，即能取得刀身和劍柄中的秘笈。

無忌進屋獻出解藥，但料想滅絕不會輕信，故誑稱毒藥以激將滅絕服食，片刻間，但覺丹田升起一股暖意，猶自懷疑無忌是否真來救她…



就是右上那根柱子

此時，玄冥二老闖入屋中，無忌即獨自對付襲擊（戰鬥）。過後，萬安寺已遭縱火，眼看火勢趨旺，周芷若催促滅絕設法脫身，滅絕自認遭受奇恥大辱，再無顏面苟活，但為救出周芷若，故同意逃出。

由正北階梯逃至頂邊，滅絕言道寧死也不受人恩惠，眼看玄冥二老已然追近，滅絕不願假無忌之手退敵，但要無忌帶周芷若離開，玄冥二老則交由她收拾，並以自決逼迫周芷若聽命…無忌與周芷若逃至屋角，眼見烈燄沖天，無忌遂勸道莫辜負滅絕一片苦心。

走至右邊柱子（場景最右邊的上方柱子）時，玄冥二老已然追來，滅絕已經罹難，無忌乃催促周芷若自行尋找生路逃出，自己則再度與玄冥二老交手（戰鬥）。擺脫糾纏後，無忌乃由火堆中飛身竄出…

大都城

六大門派均已脫險，空聞因感念明教相救，遂請無忌示下往後作法。無忌不敢托大，懇請方丈發令，如今只怕汝陽王不肯罷休，武當張松溪提議先向西北遠離此地，再定行止，楊逍甚表贊同。周芷若與丁敏君隨即會合，請少林方丈主持公道，空聞指師弟空性亦遭殺害，得從長計議。明教與中原六大派仇隙已然化解，此後當同心協力，驅除胡虜。

無忌見此間大事已畢，表示有私務欲往大都處理，明教事務則委請光明左右使執理，即刻作別。人盡散去後，無忌有感與趙敏之約已屆，該往客棧會面並討論出海事宜。



大和尚變和藹可親了

西城街道上的蔡生豐得悉無忌已救出六大派，並殺了萬安寺十六樓的元兵千夫長，遂送出獺尾龜背銀帶。（支線 21 完）

支線22 六合高人一

南城街道上有位六合高人數日未食，央請給他 3000 兩飽餐一頓。無忌慷慨解囊給了 5000 兩（可選擇給 1000 兩、3000 兩、5000 兩或不給），言道只需前往「與太極有關」之地，定當好好答謝。

進入西城客棧，無忌為昨夜萬安寺之事向趙敏道歉，趙敏則反誇他能幹。佯裝苦頭陀的范遙前來向趙敏辭行，臨走時瞧見小昭，一勁地指說太像了…忽聞峨嵋派召聚同門的哨聲，趙敏提議前去照看，無忌則向趙敏借得倚天劍替小昭解去枷鎖，隨即往城南前去。（客棧二樓左方寶箱有鶴頂紅、200 兩）



給他五千兩比較好

恩斷義絕 紫衫王 一

到得南城城牆時，遠遠瞧見丁敏君正詰難周芷若接任掌門乙事，周芷若意指滅絕交下一副重擔，故而非返回大都不可，但因是門派機密，除掌門外，不得外洩。丁敏君正要她交出鐵指環以另推掌門人選時，金花婆婆連同殷離到來，她指有位故人欲借寶刀給她一用，故來尋滅絕的倚天劍以雪前恥，獲知滅絕已故，意欲將峨嵋弟子盡數殺個精光，但若繼任掌門願服下毒藥並隨她去，今日就放衆人生路。周芷若毫不遲疑表示願意跟去，金花婆婆宣稱不會為難她的…



欺負沒爹沒娘沒師父的

一旁觀看的趙敏指周芷若要糟了，難道老婆子竟向謝遜借到了屠龍刀？趙敏料她是前去海濱出海尋刀，須得趕在裡頭，莫叫謝遜遭她欺弄，無忌同意快追。

濠州城

當日在死亡村莊廢墟義贈人蔘的范峰、范子嫣父女已到此定居，范峰氣色極佳，致贈無名護手。他如今開起武器鋪，與恩公交易會算便宜些。（支線 01 完）

崑崙派後山解穴救人的郭青與關琳琳也在此落戶（需與趙敏同行），且已結成夫婦，記起無忌昔日恩情，特致贈助長功力的虎豹龍蛇丹（支線 02 完）。在他二人身後的寶箱有五靈脂、護身棍、100 兩。



沒有趙敏不理人的

戰場

由濠州城方向進入戰場，在第一個區域右上方會遇到一名龍門遺孤，道是為龍門鏢局數十口血債而來（戰鬥）。無忌對此亦感遺憾，但爹娘皆已自裁身亡，這段仇恨該就此化解，故決定還是放走來人…詎料龍門遺孤竟舉劍自刎。



遺孤終究都會死的

港口

抵達時，趙敏問道王府護衛，得知交辦事情皆已辦妥，當即改換水手裝扮。金花婆婆到來時，殷離奉命問道無忌可有船隻出海，魚兒正好上鉤，那就出海吧！



殷離越來越美了

海船船艙內

船行間，無忌但覺冰火島在北，但船隻卻往南駛，金花婆婆顯有古怪。無忌頓悟莫非是返回靈蛇島？趙敏對此一無所知，無忌乃細說端詳。兩人原是死敵，但船艙同處數日以後，言笑不禁，相互間隔閡已日趨減少。

舵工報稱周芷若服藥後，言行正常，遂表示要去看看金花婆婆動靜（船艙下方寶箱有淬毒手套、300兩）。登上甲板，瞧見金花婆婆獨自立於船側，勸道小夥子莫輕舉妄動。返回船艙，聽舵工指趙敏有請，進入艙房中，舵工報稱已見陸地，無忌耳聽得外間傳來義父謝遜的笑聲，心中頓起諸多疑忌。聽其言，義父似乎是金花婆婆請來此島，她又如何得知義父的所在呢？由於擔心義父安危，遂即換裝與趙敏趕著上岸，小昭則暫留船中照看周芷若。

恩斷義絕 紫衫王 二

靈蛇島

殷離顯係對謝遜極為關心，但見謝遜不致有危險，趙敏乃主張先予暗處觀察，待時機成熟再與謝遜相認，遂與無忌往山頂奔去。

這一頭，丐幫陳友諒正為鄭長老向謝遜請命，謝遜表示不為難，二人盡可離去。陳友諒謝過不殺之恩，十年內若習武有成，當再前來了斷今日恩仇。金花婆婆見謝遜以耳代目，不減其明，此後重振雄風可縱橫江湖二十年，但謝遜一心只想獲知無忌下落，殷離乃言道當年要勸他前來，卻遭反咬一口的往事…

金花婆婆欲借屠龍刀滅了峨嵋大敵，謝遜明知她實際想進光明頂密道，故斷然拒絕，金花婆婆乃欲相強…謝遜見殷離對他極表關切，遂傳一門內功心法，用意要讓她日後轉授與無忌，但聞殷離指無忌於六年前即摔落西域山谷而亡，謝遜只道金花婆婆欺瞞於他，要取寶刀先取了性命再說…金花婆婆卻先對殷離重下毒招，無忌與趙敏雙雙現身，抵擋了金花婆婆攻勢（戰鬥）。



不會太難打的

恰在此時，明教波斯總壇的雲風月三使奉聖火令到，要護教龍王、獅王跪接，金花婆婆正是紫衫龍王，但以破門而出為由拒絕；謝遜則以中土明教獨立成派，且不受總教管轄堅拒。流雲使、妙風使與輝月使見他不聽令，欲先誅殺以立威，無忌當即挺身力敵波斯三使（戰鬥）。金花婆婆遭擒，殷離與趙敏皆已負傷，還是先返回船上再做打算。



金毛獅王要發威了

恩斷義絕 紫衫王 三

無忌由山頂殺至靈蛇島碼頭（自港口乘船後，至此方能存檔），急呼舵工張帆起錨，迅速開航。

海船船艙內

無忌檢視趙敏傷口，瞧性命無礙，但殷離那三朵金花都中在要害，能否得救，實難斷言。無忌即與謝遜相認，並將別後情由擇要說明。舵工報稱敵船追來，並即開砲射擊，無忌擔心後艙的周芷若安危，故往探看。

四女同舟 何所望

到後船艙（自動）通知周芷若速往前艙移動，海上頓起大霧，方才躲過敵船追捕。謝遜笑稱無忌今日帶了四名女孩出海，衆家女子聞言乃紛紛出言解釋。約莫半日，大霧逐漸退去，無忌未料趙敏對自己一往情深似此；殷離恍惚中又道出對無忌的思念之情…謝遜談及金花婆婆韓夫人美若天仙，趙敏但覺其中頗有蹊蹺，直言容貌絕非謝遜所形容的黛綺絲，無忌推估與范遙自毀容貌假扮頭陀一般，謝遜則稱或是易容巧法吧。



義父子相認匆匆

敵船又展開砲擊，無忌請義父保護衆家女孩，波斯三使則交由他應付，謝遜當即交予「獅子吼秘笈」，盼日後有所幫助。無忌獨自步上甲板，船上已佈滿了波斯三使和一干部屬了（戰鬥）…往船頭擊敗常勝王即可脅制敵方（結束戰鬥），智慧王揚言誓不甘休，謝遜則提三條件…金花婆婆變身回黛綺絲原貌，即以波斯語與智慧王對談，小昭聽懂其意，他們原不知金花婆婆是誰，但決計想不到紫衫龍王便是波斯聖女黛綺絲。智慧王指無忌武功顯係波斯一派，但由何處學得有些不明，趙敏一陣搶白，智慧王迫於情勢乃放過黛綺絲，當即交換人質，結束一場紛爭。

刀劍齊失 人云亡 一

荒島

眾人上岸席地安歇，隔日，無忌醒來卻發現趙敏不見人影，但驚見殷離滿臉是血，臉上遭利刃畫了十多條傷痕，而周芷若則被削去大塊秀髮，左耳也被削去一半，鮮血未曾凝結。喚醒謝遜告以波斯船駛離，以及二女受傷之事，又驚覺已中十香軟筋散之毒，且倚天劍和屠龍刀皆被取走。無忌心中對趙敏頓生忿恨，他日再見定不輕饒…

無忌運行內功將毒逼出體外，只待自己驅毒盡淨，再助義父和周芷若驅毒。眼見殷離已出現迴光返照之象，旋即雙目緊閉，再無呼吸了…無忌心中對趙敏的恨意越趨濃烈了…

晃眼已是十多日過去，無忌將自己與謝遜的毒盡都驅盡，但礙於不便肌膚相親，故遲遲未助周芷若驅毒。謝遜心中了然，遂作主為無忌和周芷若訂下婚約，無忌意謂倘若回得中土，待手刃趙敏、奪回屠龍刀交還義父，屆時再完婚。顧忌既除，無忌當為周芷若進行驅毒。

忽忽又過了數月，海上竟出現一艘帆船正鼓風迎面駛來，乘小艇靠岸的是官府的拔速台，言稱奉命前來接張公子回歸中土，但問起何因，則一概不知。謝遜推測是趙敏詭計，遂將計就計登上船隻。無忌奉謝遜之命往船隻另一頭查看，隨著身後傳出慘叫，船上一干官兵盡皆死在謝遜與周芷若手底…



發生連續殺人案啦



有船就趕緊走吧

眾人安返船艙內，未料波斯人竟在船尾安上炸藥，黛綺絲與小昭說過一陣波斯語，經趙敏提醒，無忌方發覺她二人神貌極為酷似，當日范遙於客棧中所指的，正是小昭酷似紫衫龍王…小昭果真是黛綺絲女兒，黛綺絲表示波斯船追到時，她和小昭自有方法應對。

小昭請眾人返回大艦，波斯明教決計不敢加害，謝遜料定小昭必是當了波斯明教教主…小昭對無忌一向以公子相稱，趁此空隙，再服侍公子更衣，這應是最後一次了…言稱將命人送無忌一行回返中原，就此別過。

無忌步上甲板，憂心漂流數日仍不見陸地，回頭請教艄公，但不得要領。忽見有海鳥，隨即又見到了陸地，謝遜與周芷若同時登上甲板，估計明日應可靠岸。聞聽殷離仍是高燒不退，無忌欲往船艙探視，請義父早歇。入船艙聞趙敏指殷離情況太糟，不知靠岸能否取得藥材醫治，舵工傳報已到小島，無忌命預備上岸。



欺負人家不懂中文



這是金花婆婆哪

遼東海岸

船隻終駛返中土，謝遜急著下船尋酒餵食酒蟲，並將千年雪蓮、千年雪蔘交予無忌收藏。無忌要先往附近打探情況，請謝遜和周芷若入城後，先往客棧歇息（自與常勝王戰鬥起，至此方可存檔）。往左殺經高地雪原地形，進入安平鎮。（得到聖火令、聖火令心法秘笈）



屠龍刀不是被竊了嗎

安平鎮

向客棧店小二打探，獲知謝遜與周芷若已落入丐幫手裡；向孩童侯樂駿打探出，乞丐聚集的地方是彌勒佛廟。往右下經安平鎮郊外，再往彌勒佛廟。



看起來真的很安平

刀劍齊失 人云亡 二

彌勒佛廟

無忌唯恐被人察覺，乃翻身躍至樹上向廟內望去。旋即掌缽長老、掌棒長老與執法長老相繼入廟，幫主史火龍接著現身，即命將謝遜與屠龍刀之事，說與衆人之曉，得知丐幫意在除去明教此心腹大患。八袋長老陳友諒攜宋青書入內，言語間透漏謝遜下落乃是輾轉由宋青書傳出，並力薦宋青書投入丐幫，史火龍即宣布宋青書暫居六袋弟子之位，歸八袋長老陳友諒統率。陳友諒另直陳宋青書因見無忌與周芷若交好，這才氣不過而求教於他。



即便武當也有叛徒

陳友諒再將大都擒得之韓林兒送請幫主發落，指他武功尚在明教四大護教法王之上，正是韓山童之子，可用以要脅韓山童聽命於丐幫。韓林兒一身傲骨，當場回了一頓辱罵。忽見久藏樹中的趙敏一躍而下，宋青書識得趙敏乃汝陽王之女，丐幫上下遂即嚴陣以待，由掌棒長老率弟子赴廟外迎敵。無忌眼看趙敏凶多吉少，遂於廟外獨自迎戰大批的丐幫弟子(戰鬥)。

擒賊先擒王，打敗陳友諒(結束戰鬥)後，無忌與趙敏雙雙逃離現場，轉由窗戶跳入廟內並藏身於大鼓之中。陳友諒回報趙敏逃脫，但心生一計，要掌缽長老配幾份「五毒失心散」交予宋青書帶回武當，暗中下在張三丰與武當諸俠的飲食內，丐幫則於山下接應，得手之後，將一鼓擒來，再以要脅無忌聽命。當下決定由陳友諒、宋青書陪同掌缽長老赴長白山取藥配製。

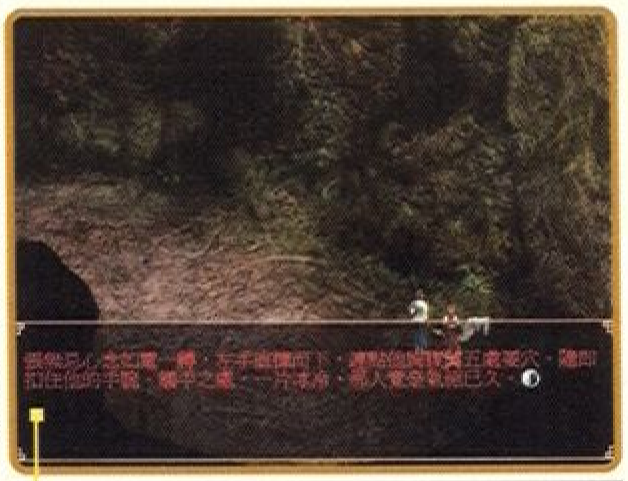
無忌感當務之急，即應設法從丐幫中查出義父和周芷若的下落，以及救出韓林兒。面對無忌的責罵，趙敏主動要見謝遜對質，無忌聽她口氣，疑雲頓起，莫非其中另有隱情？

冤蒙不白 愁欲狂 一

東北雪嶺

兩人殺經雪原地形到東北雪嶺，往北進入雪嶺洞穴休息，夜裡聞有急促馬蹄聲，再聞傳來張松溪聲音，無忌唯恐與趙敏一齊而誤會叢生，故抱定待師叔伯出洞穴後，再單獨趕往相見。

聽武當諸俠之意，顯是為莫聲谷七俠而來，無忌再往內鑽入雪嶺山壁洞穴，卻見莫七叔屍首橫倒在地，無忌當下緊抱七叔屍身藏匿在此，這弒叔罪名，無論如何是逃不掉了。趙敏尋思自己若逃得越遠，無忌當越能出洞脫身，遂往洞外直奔，俞蓮舟緊追而上並施出一掌，趙敏已連人帶馬摔落深谷…



這下麻煩可大了

冤蒙不白 愁欲狂 二

無忌靜待師叔伯離去後，方才步出洞外，到嶺底尋著趙敏，但武當諸俠卻也追蹤而至，趙敏即獻計讓無忌帶她離開。登上山頂，卻與武當諸俠撞個正著，俞蓮舟急欲揭去無忌臉上皮袠，無忌乃極力抵抗(戰鬥)。

武當四俠連番敗在蒙面客手下，咸認奇恥大辱，張松溪強行揭下無忌皮袠，但為避免一時說不清，無忌迅即點住四人穴道。正欲離去時，發現有人到來，正是宋青書與丐幫一伙。宋青書於言談間，自曝殺死莫聲谷情由，武當四俠可是句句聽得真切。宋遠橋經衆人安撫後，方回神該以師父安危為重。與四位師叔伯作別後，無忌與趙敏決定往安平鎮休息一晚，再設法追趕陳友諒等人。

安平鎮

在小客店歇宿當晚，無忌夜裡留書給趙敏，因事在緊急，決意連夜趕路，囑趙敏小心養傷，緩緩而歸。

支線23 武當秘藥

藥品店老闆不做生意，因小孩病重卻無藥材可醫，除非找到武當派的續心散，否則別來打擾。將續心散送給他之後，獲贈君子劍、淑女劍。(支線 23 完)

POINT

續心散 = 鎮風丸 + 烈火丹
鎮風丸 = 蛤粉 + 防風 + 雞蛋
烈火丹 = 大蒜 + 鹿茸 + 月餅



東北雪嶺

支線24 救人如救火

在雪嶺左上方遇到老宋夫妻，車子陷在雪地而動彈不得，連管家則擔心老爺錯過用藥時間，這乃開口請無忌協助。無忌表示盡力而為，老宋交予一包藥物要轉交大都客棧裡的秀蓮，得到還魂丹。

少林寺山腳城鎮

支線25 物歸原主

由城鎮經山腳到山腰，遇上明空和明法。明法指係因緣際會撿到根棍子，才惹得丐幫追殺，若此物為丐幫所有，請代日後轉交還丐幫，並為之說明誤會原委。無忌答應自當盡力，得到三寸斷魂、汲水金冠。(支線 08 、09 完)

漢水南渡口

支線26 洪武野心

左下方的三名義軍談及朱元璋和徐達已在蝴蝶谷集結，準備起義。經河岸森林到蝴蝶谷，果見朱元璋、徐達二人，朱元璋鼓動無忌運用明教實權，待時機成熟，登高一呼，天下莫不遵守。無忌答以不圖名位，什麼登基為帝之事，切莫再提。只見朱元璋暗暗一笑，卻是不知其意…獲贈陰陽袍。(支線 26 完)



朱元璋素有野心的

死亡村莊廢墟

支線27 廢墟骷髏

左上方出口前的紫薇指森林廢墟最近很不平靜，商旅和官兵相繼失蹤，連山賊盜匪也都不敢行動，聽聞有人看到骷髏妖怪。進入森林廢墟時，天色變暗，木骷髏已到處現身，往前殺至第三個區域，天降紅雨，木骷髏王即將出現。往回走經兩個區域才找到木骷髏王，殺死牠得到殘劍天樞。(支線 27 完)

崑崙山下城鎮



當年的孩童廖勝先已長大成人，將千年雪蓮和千年雪蔘送給他醫治母親之病，獲贈黯然銷魂掌秘笈。(支線 03 完)

在鎮中再遇神祕劍客，吟了首詩暗喻退隱之意，並稱後會無期了，勸道無忌宜早退出江湖，隨即又不見了…

光明頂山腳

支線28 大漠奇遇

經西域大漠進入光明頂山腳，遇有一對父子辛志雄、辛小虎，提及大漠在夜裡會出現奇怪的光，辛小虎信誓旦旦指證曾親眼見過。轉身再進入西域大漠，天色已變黯淡，往回殺至三叉路口，再往上殺光所有土骷髏，會降下紅雨。回到三叉路口，往西殺回到第七個區域，才會找到土骷髏王，殺死牠得到殘劍天權。(支線 28 完)



這一隻挺難出現的

崑崙山壁道

支線29 抉擇

由西域大漠三叉路口的區域再往上即可達此間，遇有龐信安的大哥龐信華，和女兒龐愛華　生病，無忌瞧看發現是中毒，須得青陀羅花醫治。龐信安只有一朵，無忌得設法再取得一朵才行。無忌多次問道龐信安(選擇"再想想")，終於有法可行(之後會出現"想到好方法"選項)，決定分半去毒，再配二仙清心丹，兩人即可同時獲救。但需有乳香、桃仁、五靈脂煉製，龐信安身上正好有此三味藥材。煉製出二仙清心丹救活兩人後，獲贈六陽正氣丹、玉龍蘇和散、大還丹。(支線 29 完)



還是多想想較好

漢水北渡口

支線30 骷髏為亂

韋肇仁夫婦指出河岸有水骷髏妖怪出現吃人。回頭進入河岸森林，天色果然又變暗：再往河岸地形，殺至第三個區域後，天降紅雨，水骷髏王要出現了：接著再往河岸草原，殺進第二個區域才找到水骷髏王，殺死牠得到殘劍開陽。(支線 30 完)



不是打死了嗎

武當山腳

支線31 六合高人二

上得武當山腳，在亭中會遇見六合高人，他已等得不耐煩，故接著要換個地點考驗，如果能找到「何足道哉的山下」，再考慮要不要告知秘密。(支線 22 完)

崑崙山山腰

上得山腰，終再見到六合高人，他為至誠所感，遂致贈滅劍劍法秘笈(武功招式欄內變成達摩劍法)、飄雪穿雲掌秘笈、大風雲飛掌秘笈。(支線 31 完)



辛苦些會有代價的

POINT

初遇六合高人時，若給 1000 兩，六合高人沒有回應：若給 3000 兩，到得武當山腳，只能獲得大風雲飛掌秘笈，不會再有下文：給 5000 兩，才會再到崑崙山碰第二次面，且秘笈會多兩樣。

死亡村莊廢墟

七把殘劍收齊齊全後，進入此地會發生天色異變，並且佈滿了金木水火土屬性的骷髏，五名骷髏王也會出現在其中，將五名骷髏王殺死後，即可使天色恢復正常。獲得鬼神戰靴、白骨戒指。



下不去只好如此

POINT

要遭遇五名骷髏王，必須趕在七把殘劍開心之前。

武當山下城鎮



七把殘劍收集齊全後，可找殘劍人將殘劍開心。開過劍心的殘劍各有不同功能，囑咐小心使用。得到天樞、天璇、天機、天權、玉衡、開陽、瑤光七把寶劍。(支線 11 完)

多七把劍可賣錢了

盧龍鎮

於南鎮進入右下方丐幫分舵，無忌尋思該喬裝丐幫弟子才能混入，當即變裝進入宅院。聞聽史火龍正極力誇讚陳友諒搶得謝遜之功，並令掌棒長老持他書信往濠州交予韓山童。打探出消息後，無忌乃以明教教主身份示人，並即飛身從群丐中帶開周芷若，此舉被譏為橫刀奪愛，無忌遂要周芷若自說分明，但周芷若卻突告昏倒…丐幫群衆高呼明教教主殺了峨嵋掌門，無忌乃決定先擒住史火龍再說(戰鬥)。

雙方形成僵局時，現場出現一名黃衫女子，命小翠取出書信給掌棒長老，掌棒長老這才知道書信被韋一笑所竊，且信中內容　遭竄改，顯然是著了人家一道。黃衫女子自稱與打狗棒有些淵源，衆人細觀女童史紅石所持打狗棒，果真是幫主信物，隨即揭穿陳友諒指使冒充假幫主，並聯同殺害史幫主之陰謀，陳友諒卻是趁亂溜了…



小妮子說話很閃爍哦

傳功長老見史紅石面貌即似史幫主夫人，原來正是史幫主獨生女兒，黃衫女子指史幫主乃成崑殺害，而陳友諒正是成崑之徒。黃衫女子請丐幫衆長老好生照顧史紅石，當即告辭。無忌問道義父下落，傳功長老稱五日前已脫身而去，無

新婦素手 裂紅裳 一

濠州城

入城後，無忌讓周芷若到分舵等候，他獨自四處打探義父下落，並請韓林兒就近照看。無忌料定大都乃一國之都，消息應會多些，故決定往大都打探。城內竟然再見到神祕劍客，他因感有緣，遂將身上無用之物贈予，盼能創有用之功，此後當不會再出現了。得到紫薇軟劍、獨孤九劍秘笈、紫薇長衫、紫薇草履。

港口

支線34 西域商人二

此時往港口會再遇見西域商人，他有寶刀飛燕，但同樣要拿東西來換，需有太極劍一把、清風冠一頂、五行靴一雙、正氣袍一件、虎骨十個。東西準備齊全的話，當場就可換得寶刀飛燕。（支線 34 完）

崑崙山山下城鎮

支線35 西域商人三



抵達此間再遇西域商人，這次又有一樣王宮貴族的新東西可換，但需有紫薇草履和紫薇長靴。順利換得白玉鳳冠。（支線 35 完）

大都城

進入西城喜來客棧，在樓下找到秀蓮，將連管家所託的藥包交給她，獲贈人蔘、靈芝。（支線 24 完）

上階梯往二樓時，瞧見趙敏在座，趙敏知道無忌與周芷若有婚約，但仍情不自禁的上前擁抱、親吻無忌，無忌但覺一陣意亂情迷…

濠州城

返回分舵（自動）時，面臨周芷若以死逼婚的威脅，無忌乃決定擇期成婚。數日後，當婚禮進行間，趙敏闖入並阻止無忌今日成婚，這是她提出的第二件事要求，無忌必得遵守承諾…趙敏取出謝遜金髮給無忌過目，隨即掉頭走開，無忌登時追上，並請周芷若體諒。周芷若忿而宣告即起與無忌恩斷情絕，他日必雪今日之辱，並快速上前擊中趙敏一掌，無忌還是緊追趙敏而出…出得分舵，卻不見趙敏人影。



新郎真的落跑了

忌擔心義父落入成崑之手，救出韓林兒之後，急欲離開，傳功長老乃以睡羅漢拳秘笈當為賠禮。無忌與周芷若同行，欲往濠州去跟楊逍等人會合。

盧龍南鎮樹底下有丐幫執法長老，無忌表示受人之託，專程交還一件物品，並擔保拾棍之人，絕無為非作歹情事，否則當全力緝兇。如此又幫了丐幫一個大忙，長老致贈玄武袍。（支線 25 完）



黃衫女子來歷成謎

支線32 傳家項鍊

盧龍北鎮遇鎮民王家康指傳家寶石項鍊給山賊搶去，請幫忙找回。據說山賊就在附近的平地村莊地形出沒。進入平地村莊地形，一路殺至三叉路下方的區域，可於左上方找到山賊王，打倒他取回家傳項鍊、 2000 兩。帶回盧龍北鎮交還給王家康，獲贈天龍鱗甲、寶石項鍊。（支線 32 完）

支線33 黃衫女子

盧龍北鎮遇到丐幫八袋長老張獨正，感激無忌出手拯救丐幫大患，無忌謙稱是黃衫女子功勞，張獨正乃指出黃衫女子向來在彌勒佛廟逗留，欲知她與丐幫關係，何不親往問問。

彌勒佛廟

一路趕到廟前，果見黃衫女子身影，無忌上前致謝當日相助之恩，黃衫女子則交予降龍十八掌秘笈、打狗棒法秘笈，託囑轉交給丐幫（支線 33 完）。廟內寶箱有活血丹、續心散。



秘笈可以留著用的



去問問有好處的

新婦素手 裂紅裳 二

盧龍鎮

追入盧龍北鎮再見趙敏，欲知義父所在，需帶著她指路。趙敏言稱謝遜已落成崑之手，此番凶險不言可喻，並讓無忌請楊逍等人同往。無忌迫不得已，只好同意，但請趙敏停下療傷…

平地地形

途中（自動）遇到趙敏之兄王保保，誤認無忌挾持趙敏，即命神箭八雄拿下魔頭（戰鬥）。過後，玄冥二老　趕抵，無忌再度力拼玄冥二老（戰鬥）。



神箭八雄很好惹的

汝陽王接著親自出場，趙敏誣指鹿杖客意欲姦淫，故身上留有傷痕。汝陽前因韓姬之事，已然記恨在心，如今豈肯罷休。鹿杖客自知疏不間親，爭不過郡主，遂與鶴筆翁拂袖而去。汝陽王見女兒去意甚堅，只好道聲珍重，但表明此去將不再是郡主了…

無忌想到少林空見神僧是為義父七傷拳打傷，少林僧俗二十餘年來誓報此仇，何況成崑便在少林出家，此番落入少林，哪還有命在？趙敏指屠龍寶刀可救得謝遜，另料定王保保必會派人來追，必須先往城鎮，再定行止。返回盧龍鎮（自動）裝備妥當，即往少林出發。



玄冥二老也有今日

新婦素手 裂紅裳 三

少林寺山腳城鎮

支線36 真武七截陣一

武當孫桓真有急事要找無忌，他奉宋遠橋之命，特請無忌返武當見太師父。無忌擔心師叔伯對趙敏仍有成見，乃請趙敏在此等候，他去去就來。但趙敏執意要同往，二人乃馬不停蹄直奔（自動）武當山。

進入紫霄殿拜見張三丰，張真人指若要救出謝遜，必得先通過太師父的試煉，才有機會打敗日後會遇到的險阻。即命宋遠橋等四人佈下真武七截陣，好讓無忌闖一闖，也請趙敏助無忌度此難關（戰鬥）。

支線37 真武七截陣二

宋遠橋雖說點到即止，但不把師叔伯打趴了，也是過不了關的。聽聞太師父吩咐在闖關之　後，讓無忌到後山小院見他。（支線36完）

進入位於後山的小院中，真三丰以麒麟刀相贈，溫言勸勉一番，並請趙敏助無忌一臂之力。返回紫霄殿（自動）後，二人再趕返少林。（支線37完）

天矯三松 鬱青蒼 一

少林寺山腳城鎮

回到鎮內，向左方屋前的杜百當討水喝，但未獲回應，旁邊易三娘指老伴耳聾，問道情由，無忌乃順著易三娘話頭，佯稱與趙敏因父母反對，私奔而出。易三娘請無忌幫忙挑柴到少林寺去賣，無忌感到正中下懷，只求易三娘收留。

隔日早上，跟著到了（自動）少林山腰，少林寺僧欲從後門帶往香積廚，另指端陽前後，寺中急需挑水劈柴人手，請無忌幫忙兩月。無忌唯恐日久被識穿身份，但易三娘急著順水推舟，無忌只好請她好生看顧媳婦兒…

少林寺

支線38 尋找失物

被帶入（自動）西廂房，寺僧交代一番離去，走進大雄寶殿，左上方東廂房內遇到智圓，他將紫檀念珠弄丟，請阿牛幫忙找找，相約在後院碰頭。從後院左下方進入藏經閣，在階梯旁的柱子後方拾獲紫檀念珠，交回給在後院等待的智圓，獲贈降龍棒。（支線38完）

走出大雄寶殿後，進入左方的達摩堂，但見有人交談，無忌躲至一旁，聞聽空聞大師指謝遜已殺了寺中二十三人，且明教諸多人物先後遣使求他放人，礙在明教教主對他與空智有救命之恩，如若親自來求，不知如何對答。圓真誣指萬安寺一事，乃魔教勾結朝廷和六大派為難，更加油添醋一番…空智稱必須逼問謝遜在端陽前吐露屠龍刀下落，否則屠獅大會無聲無息，反折了少林威望。空聞命圓真再與謝遜談談，無忌打算跟著圓真奸賊，應可獲知義父所在。無忌在達摩堂右首櫃子似乎看見有東西，伸手往寶塔裡一陣摸索，竟然取出百辟寶刀。

枯禪林

由後院右方經沼澤地形到此，抵達時見何太沖夫婦欲劫謝遜不成，計劃邀約幫手上山…急奔到山頂，見有三位老僧，圓真正待逼問謝遜，但毫無所獲。圓真無功而返，無忌以明教教主身份上前拜見渡劫、渡難、渡厄三位神僧，豈知三神僧與前任陽教主素有恩怨，只好著落在現任教主了…（戰鬥）

無忌向三神僧詳述圓真所為時，圓真由山頂推落巨石遂行滅口，三神僧這才醒悟，但已有七、八條人影向三神僧襲去，無忌趁此間隙，速探地牢欲救謝遜，但謝遜在此聽神僧誦經念佛月餘，自覺百死難贖，故催促無忌儘速離去…

三神僧擺脫糾纏，意謂無忌再度駕臨前，自當維護謝遜周全，決不容圓真傷及分毫。無忌眼見獨力難鬥「金剛伏魔圈」，抱定約了明教人衆再來救人。行跡已露，還是先去接回趙敏再說。

少林寺山腳城鎮

一路返回少林山腳時，趙敏已在此等候，無忌一心想救義父，倒未問及屠龍刀如何遭竊，但只怕謝遜堅持一死以殉空見神僧。趙敏提醒再不能瞞杜氏夫婦了。

返回（自動）易三娘住處，見杜百當與易三娘死去多時，顯係一門陰狠的掌力所傷，兩人心中疑竇叢生，但皆想到周芷若…短短時間，何以她內力武功進展如此神速？當世之中，恐怕沒有第二人能護得趙敏了。忽見明教五行旗傳來訊號，看似要與少林正面衝突了…

夭矯三松 鬱青蒼 二

走向少林山腳時，顏垣趕抵，得知明教教衆齊聚前來少林要人，無忌聞之甚喜，即令教衆前往屠獅大會。

武當山下城鎮

傅富橋尚於山腳下等後，將百辟寶刀遞給他，指出家鄉的妖怪需以寶刀封印，故無法歸還，但事後必當親往少林致謝，獲贈青龍劍。（支線10完）

少林寺

由少林寺後院左上方抵達屠獅大會會場，無忌與教衆會合後，當即換上教主裝扮。少林空智大師意指方丈空聞染病，不克出席，並指謝遜為禍武林，罪孽深重，特恭請武林群雄共商處置大計。會場一時群情譁然，丐幫群衆簇擁新任幫主史紅石到來，言道謝遜失陷，與丐幫有莫大關係，今日當擁護明教討回公道。空智對史火龍亡故，竟似渾然不知，執法長老待指出真兇之際，卻為暗器所傷，掌棒長老繼而直指兇手乃圓真，詎料又有暗器襲來，幸為掌缽長老及時舉缽接住。空智飛身至達摩堂九僧身後，將一老僧踢出，掌棒長老悲憤交集，舉鐵棒將老僧當場擊斃。

周芷若領著峨嵋弟子步入會場，聞聽她與宋青書結為夫婦，無忌大感詫異。群雄此刻論及寶刀歸誰所有，達摩堂老僧提議群雄比武，勝出者即是「武林至尊」，非但寶刀歸他所有，謝遜生死也交由處置。趙敏猜測老僧乃圓真一夥，且空聞方丈多半已遭挾制，當場高聲逐步解析圓真計謀…商議既定，無忌決定由自己與范遙出場比試。走至空智身前致意，比武當即展開。

君子 可欺之以方

無忌解決劍客（戰鬥）與山賊王（戰鬥）後，下場休息，但見後繼者多半見血受傷方止，如此相鬥，只恐釀成自相殘殺的災禍。直至丐幫掌缽長老轉向峨嵋求戰時，周芷若示意宋青書出場應戰，宋青書出手狠辣，旋以五指直插入掌缽長老腦部，當場氣絕。執法長老接著出場，宋青書再重施故技，但為丐幫群衆群起擊殺，峨嵋早有八名弟子揮劍護送宋青書下場，而少林達摩堂也派出三十六棍僧，維護屠獅大會秩序…



小子死期快到了

宋青書休息後再度臨場，武當俞蓮舟以清理門戶為由，徵得范遙同意而先上場，此刻已然是生死相搏，俞蓮舟打得宋青書頭殼碎裂變形，當場軟癱倒下，正待補上一腳，周芷若長鞭已攻將過來…殷梨亭使出太極劍法攻向周芷若，只見長鞭倒捲，直往殷梨亭天靈蓋砸下，無忌飛身進場代受一掌，韋一笑、楊逍、范遙相繼入場內保護教主，殷梨亭則趁機將無忌護送離場…

無忌下令范遙不得出戰，周芷若乃贏得最後勝利，空智宣佈金毛獅王交由峨嵋處置，屠龍寶刀在何人手中，也應交出由她收管，另宣告明日仍聚集此地，由他引領前去開闢釋囚。范遙將無忌抱進東廂房，服了丹藥，再以九陽真氣輸導藥力，到得二更時分，吐出數口鮮血，內傷盡去。

無忌於東廂房向殷梨亭表示要外出，來至西廂房向周芷若表達醫治宋青書之意，並請她對義父手下留情。但見宋青書頭殼破裂，五官歪曲，急救後保住性命，但恐難再言語行動了。無忌尋思明日的金剛伏魔圈，周芷若勢難力敵，提議二人聯手，周芷若未置可否，隨即送客。

走出廣場巧遇趙敏，她明知無忌前去救治宋青書，只會越弄越糟，此即表示不顧念周芷若情意，周芷若勢必氣惱…次日，打點妥當，即往枯禪林出發。

枯禪林

空智大師宣告，金毛獅王囚於三株蒼松間的地牢，只需勝了看守的三位神僧，便可破牢取人。周芷若果然請無忌助戰，無忌只道她是為報當日新郎遁走的羞辱，抱定委曲求全之意，黃衫女子則攜同史紅石到來，周芷若不識黃衫女子，當即討教三神僧（戰鬥）。

無忌與三神僧進入內力比拼境界，運掌力緊握長鞭，使三僧無能阻攔周芷若救出謝遜。但周芷若救出謝遜後，卻以五指成爪往謝遜天靈蓋抓將下去，黃衫女子忽地出招解了謝遜之危，無忌欣喜，內力立長，霎時間與三僧成了相持不下局面…



這地面不好整理哦

謝遜請黃衫女子暫且饒過周芷若，三僧意指謝遜儘可離去，謝遜則叫無忌有空回地牢看看石壁，一切都將大白。謝遜從人叢中點出改了面貌的成崑，成崑事敗乃發動黨羽殺將開來，空智這才表示空聞方丈已落入成崑之手，命眾弟子擒拿叛徒。謝遜與成崑之間種種恩怨，今日要做個了斷，成崑欺他眼盲，抱定先制服再將一切罪衍推他頭上，二人鬥至摔落地牢，形勢於謝遜有利，即以雙龍搶珠插向成崑雙眼，成崑頓成盲人豈能對敵，終被謝遜以七傷拳打成武功全失。謝遜　即自廢武功，以還師父成崑，言道此後二人無恩無怨，誰也見不到誰…



罪魁禍首即將伏法



楊過小龍女的後代吧

謝遜宣告在場但有親朋師友死傷於他手裡者，此刻便來取他性命即是，並令無忌不得阻止。人群中果有吐口沫、括耳光、踢一腳逕行報復者，謝遜低頭忍受，更不退避，連連受盡三十餘人的百般羞辱…峨嵋靜照欲為亡夫報仇，但唾沫中暗含毒器，黃衫女子拂動衣袖擱　下暗器，並問得靜照自曝馬腳，周芷若見事敗，乃率衆離去…黃衫女子離去前，只道「終南山後，活死人墓；神鵰俠侶，絕跡江湖」…

范遙已將受困於達摩堂的空聞方丈救出，空智與范遙先前齟齬，也在互重互惜情緒中，化解於無形。謝遜請空聞收留剃度，渡厄神僧出言要收他為徒，謝遜原不敢居〝空〞字輩，經渡厄點化，乃成定局。空聞方丈即請衆路英雄往寺中歇息。

秘笈兵書 此中藏

少林寺

無忌進西廂房見史紅石與掌棒長老時，洪水旗衆報稱武當張四俠到來。回到大殿聞聽張松溪指元兵鐵騎二萬已開向少林而來，當即往見空聞方丈告以詳情。

空聞原欲衆人散去，但無忌顧慮少林安危，決計不肯。衆人商議，決定迎敵，空聞謙稱少林寺僧對行軍打仗一竅不通，請無忌發號施令。無忌這才點撥人馬，各行其事。經歷一番衝殺，元兵方始退去。峨嵋派下山途中，遭遇元兵故而復返，無忌相救擔架上的宋青書，卻尋獲斷刀斷劍，但見刀劍中空可藏物事，周芷若武功，應是由此而來…

吳勁草自動請纓，要將寶刀寶劍重新鑄修。經與辛然日以繼夜鍛鑄，終告大成。無忌取過寶刀交予空聞執掌，但空聞一再辭讓，無忌乃應命要以之驅除韃子。即命楊逍夜探敵情，楊逍提醒需防元兵由後山突襲，無忌乃決定往後山探看。忽想起義父曾囑咐觀看地牢石壁，不知是何道理，遂與趙敏同往枯禪林。



為此刀劍生靈塗炭矣

枯禪林

進入地牢觀看圖畫之後，方始理解周芷若自荒島以來的所做所為，謝遜早已了然於胸，但礙於身中十香軟筋散之毒，故而始終不動聲色，且與周芷若虛與委蛇。真相大白之後，無忌心中對趙敏的最後一絲顧忌，終告煙消雲散，二人即席嬉笑一番…

忽見周芷若正遭玄冥二老追殺，意在謀奪刀劍中的武功秘笈，無忌與趙敏乃上前解圍（戰鬥）。打退玄冥二老後，周芷若已不見蹤跡，二人乃返回（自動）寺中。

少林寺

趙敏將取自周芷若身上的「武穆遺書」和「九陰真經」交予無忌，無忌發現遺書上所載，俱是行軍打仗、布陣用兵的精義要訣，而九陰真經則是神奇詭異武功，若只學得皮毛，將只會害人害己…

走至少林寺廣場入口，趙敏發現有人欲找無忌，銳金旗衆稱衆人皆在大殿等候。進得（自動）大殿，無忌言道韃子若是蜂擁而上，終是難以抵擋，故分派埋伏、斷後、攻堅、側擊、醫護等諸般要務，今日中原志士，齊心合力，共與韃子周旋。

一番慘烈廝殺後，畢竟寡不敵衆，幸有明教援兵趕至，這才逆轉情勢。趕來馳援的，正是常遇春和徐達，無忌表明今日之勝，全仗他二人之功，也是武穆遺書之助，並指武林至尊不在寶刀本身，而是刀身中所藏遺書，以此兵法臨敵，則戰必勝、攻必克，最終自是「號令天下，莫敢不從」了。即將武穆遺書贈予徐達，並諄諄勉勵。

大雄寶殿正舉行慶功宴，無忌進入時，適逢丐幫辭行而出，卻見峨嵋派教衆七零八落，無忌表示要為宋青書療傷，卻聽得周芷若與宋青書原是假扮夫妻，武當諸俠　上前詢問貝錦儀，因她素與紀曉芙交好，遂詳告周芷若此舉，端的只為氣氣無忌而已…周芷若此時惶急奔入殿內，指稱有鬼魂追趕，無忌見她今日不堪境況，反倒心生憐憫，可她卻是殺害表妹殷離的大仇人啊！…周芷若與空聞低語幾聲，便即離去，周顛獲知她要拜空聞為師，削髮為尼，無忌則言道閒事莫管，這才發現趙敏已悄然離開，遂請楊逍料理此間事宜，自行則追尋趙敏而去。



大家都查清楚囉

不識張郎是張郎

步下少林山腰，遠遠瞧見一名酷似殷離的女孩走經亭子，回頭又見趙敏往回走入寺內。無忌抱定對趙敏此心不渝，縱是天崖海角也要找到！

來至後院藏經閣（進出藏經閣總計十次），正要掉頭走出時，忽被慧法喚住，指非少林弟子請勿擅闖，無忌感到（選擇＂留下不走＂）千年古剎，待客之道竟是這般，遂與慧法、慧智、慧空三僧過招（戰鬥）。達摩院主持出面制止，言明雖佩服無忌身手，但因係少林重地，百年規矩不許外人進入，請無忌速離。無忌有感（選擇＂那怎麼可以＂）已誤觸少林戒律，乃小心討教達摩院主持（戰鬥）。經主持指點過後，無忌學得大力金剛掌。（得到大力金剛掌秘笈）

進入達摩堂聞有誦經聲，空聞大師應周芷若之請，行法事以懺悔自己所為，但見殷離人影再度出現，無忌進入堂內，唯見周芷若渾身發抖，無忌堅信見到的是人，而非鬼，經方丈指點迷津，心中更形篤定。出得（自動）堂外，周芷若隨後跟來，意表幫忙尋找趙敏，無忌主張分頭尋找較快，故相約枯禪林會合。



這就叫故意討打

枯禪林

無忌趕抵與周芷若會面時，天色已經暗了下來，周芷若言稱全係遵守滅絕師太臨終託付，致有今日。往前走了一段路後，周芷若問道若四女皆伴在身邊，無忌當會如何選擇。無忌思緒陷入一段長考，但直至今日，方知心中所愛乃是趙敏。周芷若表示要見趙敏不難，學起趙敏口氣，只要無忌答應為她做一件事即可。無忌答應後，周芷若撥開背後草叢，但見趙敏早被她點穴藏於此間，這一番問話專為給趙敏聞聽，無忌不由倒抽一口冷氣，方才若是對趙敏三心二意，豈不加深嫌隙…



臨了還在設局呢

殷離此時現身，當日荒島並未氣絕，所幸無忌夾以樹枝石頭掩埋，這才能活轉過來。周芷若在她臉上所劃十幾道劍傷，反倒使她臉上毒血逐漸流盡。周芷若深有悔意，殷離也不計前嫌，但她內心始終跳不出張無忌與曾阿牛窠臼，且心之所繫乃幼時咬她一口的張無忌，而非眼前仁厚寬恕的張教主…無忌心中三分傷感，三分留戀，又有三分寬慰，望著神智略顯癡顛的殷離背影消失於黑暗之中…

趙敏指無忌尚缺一件事未做，前兩件借屠龍刀與不與周芷若成婚都做到了，這第三件事，要無忌幫她淡了些的眉毛畫畫，無忌答應此後，天天都要為她畫眉…（完）



手不要發抖哦



聖騎士　巴雷特

軒轅劍外傳 蒼之濤攻略指引

這回的《軒轅劍外傳－蒼之濤》雖然屬於外傳性質，但是它的豐富劇情與起承轉合，可是一點都不會輸給正傳；不過正由於整款遊戲的內容實在過於龐大，因此限於雜誌篇幅，筆者決定採用一針見血的方式來敘述遊戲攻略，以幫助各位玩家達到順利破關目的。如果想要得知或擁有更完整的相關遊戲資料，敬請參考同樣由筆者所整理，但內容更充實的官方攻略本，因為有更多的支線任務及資料並非雜誌攻略的篇幅所能完全交代，所以還請各位見諒。以下是有關地圖的說明，請各位參照使用，其中以 A 、 B 等標示的特別位置，則是以一般實際進行時所遭遇的順序來標示：

黃色箭頭：出入口	？：機關所在（？＝號碼）	S：封印之光	↓：出入口	→：出入口
？A ←→ ？A：機關通道（？＝號碼）	A：寶箱／亮點	↑：出入口	←：出入口	

攻略流程



兔子箱負責教導玩家進入遊戲狀況

晉國之悲歡離合

就在令狐軍官通知車芸前往領取銅牌之後，玩家便能夠離開木工房，以便移動至令狐國右下方與令狐軍官交談。在此之前出現的兔子箱，則是完成DOMO 水世界支線任務的重要關鍵之一。拿到銅牌的車芸，就可以順利離開令狐國，不過在此之前，記得先行完成四個支線任務，否則往後可是沒有任何機會可以加以補救！



令狐國的支線任務：

● 挨餓乞丐

與可憐乞丐交談並且給他十文錢，接著再到水井旁邊二度交談，最後調查三十次水井就會獲得一百錢與恩居圖一。

● 修屋意外

將解毒草送給伍奕，就會獲得神秘果。

● 尋找愛女

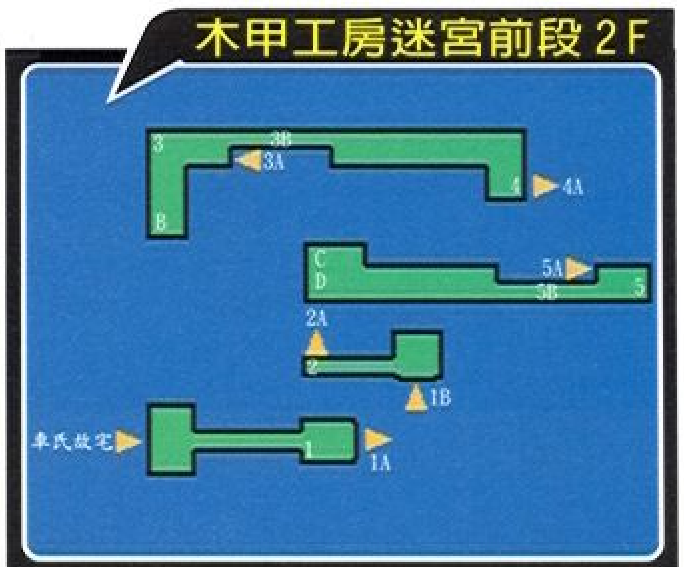
跟站在娥宅前方之娥氏交談以便接下任務，接著再到右上角大洞旁邊與小娥交談，最後再回到娥宅裡頭領取靈神天藥。

● 玩捉迷藏

跟小雲交談之後就會展開遊戲，四位小朋友分別躲在水井右側、小娥所在大洞附近、娥宅右側空地與雜藥店右側空地，然後回去再跟小雲交談就會獲得跌打藥酒。



A～消疲丸



B～青銅護體 C～神秘果
D～指向小狐

車氏故宅位於令狐國西南方位置，進入之後需要先行沿著道路向右來到竹林所在，接著移動到茅屋前方就會出現與端木老人交談的過場劇情，然後車芸才能夠在斷崖找到車氏玉玦，而且記得不要放過同樣藏在這裡的鼠槌。再度與端木老人交談過，之後就可以直接向兩名令狐守衛挑戰，至於使用車氏玉玦的機關位置就在右下方牆壁那邊（需要利用滑鼠右鍵旋轉視角），入口便會在旁邊原本淹滿雨水的大洞那邊出現。由於木甲工房迷宮前段完全不會出現任何敵人，可以趁著這個機會好好瞭解裡頭的機關操作方式，並且一路移動到位於盡頭的車老大夫石室當中。

木甲工房迷宮後段 1F



B～地捻根

木甲工房迷宮後段 2F



C～冷煙　　D～木柄

車芸將會發現自己被困在石室完全動彈不得，這個時候需要進行第一次銅榫調查動作，接著木甲要術就會浮現在中央銅鼎上面，雖然拿起之後木甲系統將會同步正式開啟，但是木甲工房迷宮後段的木甲守衛亦會跟著正式啟動；只要再進行第二次銅榫調查動作，通往木甲工房迷宮後段的那扇石門便會順利打開，外頭不遠則有封印之光與封印之蛋，然後就得設法打倒第一組木甲守衛。無論是否打倒全部二十組木甲守衛皆能離開此地，途中需要特別注意會有兩部木梯，需要另外尋找木柄以便將其打開。最後回到車氏故宅地面，又會有著兔子箱出現。

木甲工房迷宮後段 3F



A～木柄　E～還靈丹　F～祥慧之書



調查左側亮點便能夠獲得車氏玉玦。



這裡就是順利進入木甲工房迷宮的關鍵所在。

回去向端木老人報告事情經過之後，接著時間就會直接跳至四日後。首先在城門附近跟令狐軍官交談，接著前往原先遇到可憐乞丐位置上方，偷聽北宮大夫與閔大夫對話內容，然後便會跟留在原地的閔大夫發生過場劇情，最後前往原先小娥玩耍地點那邊，向閔大夫接下探路任務。



利用遭遇木甲守衛機會取得額外木甲點數

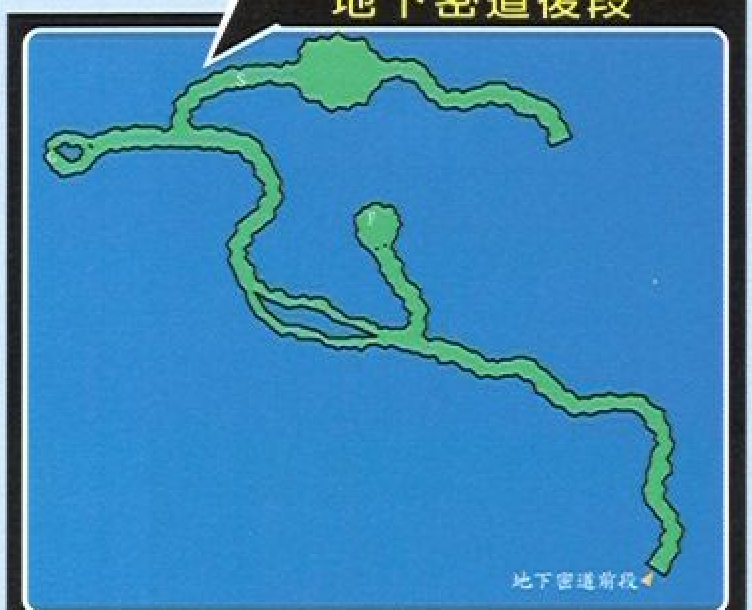


地下密道前段



A～入夢鈴　B～泥固石凝漿　C～土地神符
D～兩份金磬　E～金創藥

地下密道後段



F～跌打藥酒　G～巧補機關鼠


自此之後晉軍將會接連出現在車芸面前。


囚牛算是玩家遭遇的第一名頭目級敵人。

地下密道前段暫時不會出現任何敵人，一直等到通過封印之光與封印之蛋的空曠空間後，才會正式與來襲晉軍短兵相接；打倒他們後，沿路回去返回令狐國，但是中途會在封印之光附近跟閔大夫及令狐國君會合，並且得知令狐國已經遭到晉軍攻陷的這個事實。

車芸現在的最大任務目標，就是替令狐國君開路，所以需要一邊應付敵人，一邊朝著地下密道後段盡頭走去。當發現另外一組封印之光與封印之蛋時，代表一場連續三波的戰鬥就會很快緊接發生！徹底打敗蛟祭司與囚牛後，跟贏詩的這場戰鬥則是必輸，而且接著車芸與令狐國君都會被晉軍全部押走。



車芸差一點為了給錢問題當場大吵起來。

等到車芸遭到太辰宮逼供的過場劇情之後，贏詩將會出現打算救出車芸，於是車芸要走出房間跟贏詩進行交談，並且依言抵達通道盡頭，贏詩最後便會打開機關，展開脫出土牢任務。當兩人移動一段距離之後，肆龍子負屭就會出現並向贏詩下達挑戰書，此時要根據幻術之壁的顏色變化，來決定施展普通攻擊或是武術攻擊，勝利後原先被太辰宮沒收的雲狐與竹片就能再度歸還至車芸手中。



A～建木千結葉　B～毒砂罐　C～辟邪戒指

接著兩人再度向前推進一段距離，就會遭遇由嘲風放出的妖怪襲擊，這時也開始有敵人陸續出現，不過只要來到土牢盡頭之處，就會發現一組封印之光與封印之蛋；最後在打算離開土牢之際，會與玖龍子嘲風開打起來，但勝利之後，車芸就會因為體力透支而陷入暈眩。


小心嘲風的各種奇術攻勢造成之生命降低狀況。

車芸清醒過來後，只要朝著令狐土牢方向移動，就會發生贏詩出現的過場劇情，並且得知原來是已經身亡的令狐國君拜託贏詩前來相救，於是贏詩就帶著車芸回到了竹林茅屋面前，不過就在贏詩打算悄然離去時，將會再度看到負屭蹤影出現。車芸從樵叟口中得知端木老人遭到流箭射傷身亡的殘酷事實，此時擔心車芸安危而返回的贏詩知道整個狀況之後，便說服車芸一同前往曲沃城，之後車芸在車氏故宅通往晉國的出入口可以再度找到贏詩。


面對國破家亡的車芸只能夠選擇黯然離開故鄉。

朝著令狐國正東方筆直前進一段距離，跟河邊駐軍當中的晉國士兵交談後，就可以順利通過此地，而且曲沃城剛好就在橋樑西北方的不遠之處。進行過曲沃城的支線任務後，再來從街道盡頭的曲沃離宮守衛口中得知晉侯出城舒心去也。


贏詩恰好與晉侯錯身而過沒有多久。

曲沃城的支線任務：



● 傳家之寶

選擇買下傳家之寶或是幫忙買藥解決越文困難後，可以獲得琥珀項鍊或雲隱戒指。

● 跑腿之勞

幫忙姜宅姜婆婆前往雜藥店領藥，玩家可以獨吞蜂王露或是乖乖獲得鹿茸膏贈禮。

● 先斬後奏

跟雜藥店小瑞兒講過六種不同對話內容並且選擇觀看表演，就會在付出兩百錢的情況之下拿到恩居圖二。

● 上古醫書<之一>

幫忙食棧禽駝尋找草藥、消疲丸、還靈丹、解毒草，成功的話將會獲得舍利子做為獎勵。

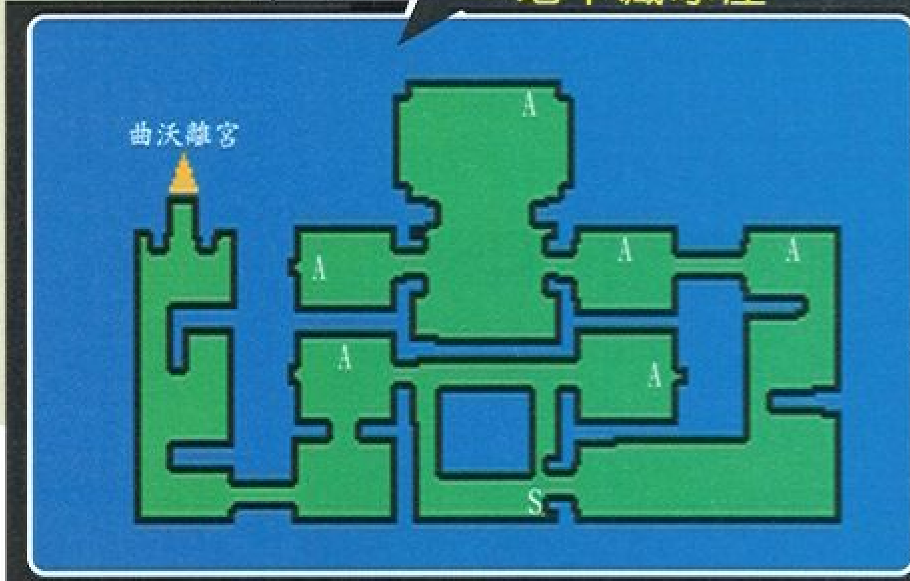
● 左右為難

可以跟呂之白玩猜銅錢遊戲，一次需要一百錢，贏了之後獲得雙倍，輸了自然什麼都沒有。



順利拿到五大食材之後便可以開始製作麥餅。

地下藏冰座



A～寶箱（詳見本文說明）

嬴詩為了讓車芸恢復精神，會在進入食棧裡頭之後，請她代為採購麥餅五大食材，首先跟賈五交談就會拿到糖，接著依言尋找賈六並且通過算術考驗（答案為十一與六十五）便會獲得麵粉與雞蛋，上等好油與麥子則是需要跟戚戚與栾豐交叉連續交談兩次才會到手。最後回到食棧跟嬴詩交談，就會直接跳至晚上時分。

等到嬴詩及車芸之間的過場劇情進行完畢後，可以趁著這個時候將曲沃離宮物品一一拾取，可是進入大殿時會發生嬴詩與車芸因故造成兵刃誤會的劇情，但到車芸醒來，就好像什麼事情都沒有發生。這時前往大殿主動跟晉文公交談，中途得先把雲狐重新收起，然後晉文公就會委託車芸進入地下藏冰室取出木盒。地下藏冰室一共有著六個寶箱，第一次與第二次調查絕對都會是敵人出現，第三次至第五次之間將會採取亂數方式決定是否找到木盒，最後一個寶箱則是可以拿到毛毛肉。

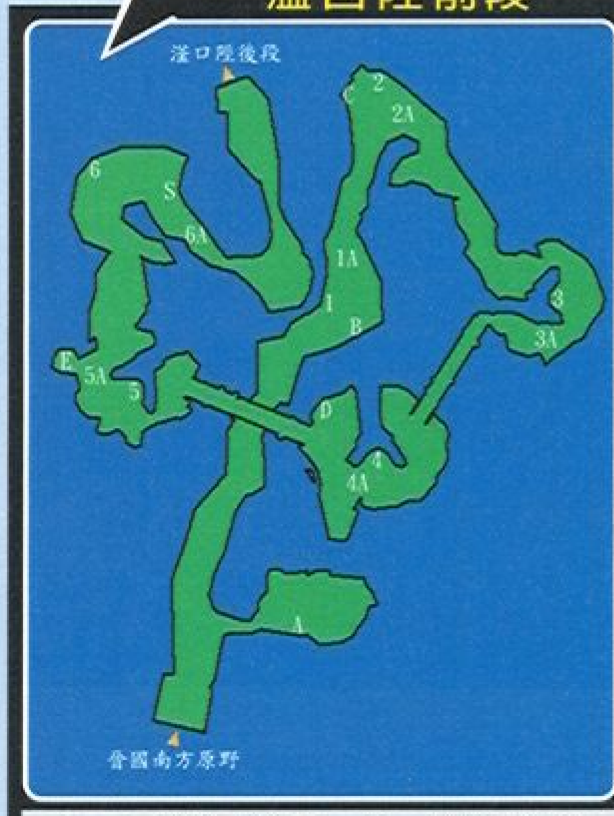


嬴詩忍痛告別臨淄繼續未完任務。

在過場劇情交待後，嬴詩就會察覺大殿方向似乎有人入侵，結果先是碰到金甲兵，後是兩名來路不明的七曜使者；之後晉文公仍然難逃太辰宮暗殺的命運，但他臨終前會將木盒當中的龜甲交到嬴詩手上。

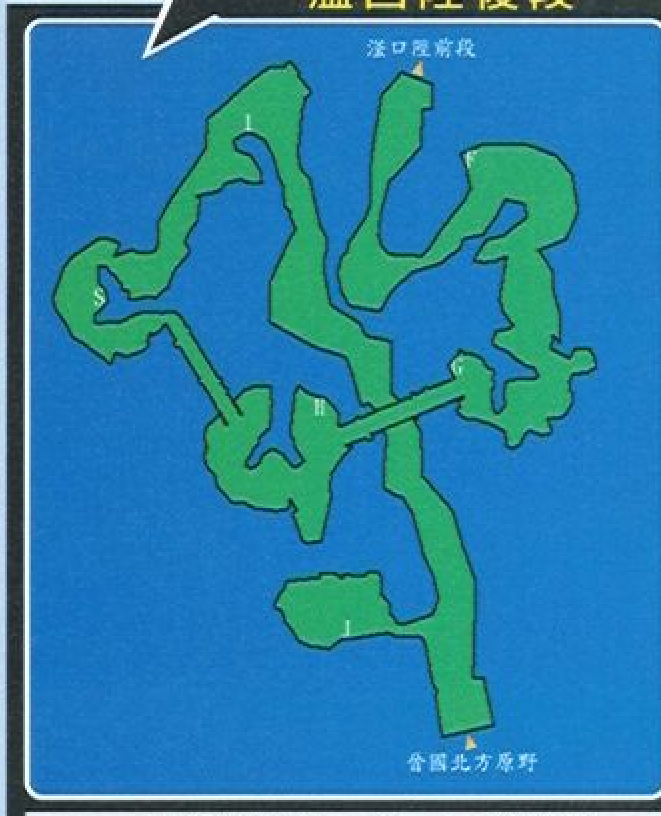
離開曲沃城的嬴詩與車芸朝著正東方移動過去，進入滏口陘前段後，會發現這裡有移動樹木機關，只要一邊啓動機關一邊向前推進即可，但中途會先碰到木甲獸來襲，後來又遭到幻壁陷阱暗算，幸好剛好路過此地的苻殷適時救出兩人。滏口陘後段其實等於將滏口陘前段左右顛倒過來，而且一路之上也不會出現任何機關，除了最後會在接近出口附近再度與苻殷碰面外，也會發現拓跋淵擁有一把跟嬴詩毫無兩樣的青銅古劍。不久之後，雙方會展開破解太行其中二陘的衍生任務。

溢口陘前段



A～三更勾魂鑼　B～四份木材
C～跌打藥酒　D～兩份金屬
E～靈神天藥

溢口陘後段



F～千年蔘心丹　G～三份煤炭
H～入夢鈴　I～輪迴盤
J～靈樞玉液

來到晉國北方原野前，得要先行前往井陘與飛狐陘一趟，否則兩位族長的關鍵對話都不會因此為之觸發，另外二陘破解順序則是沒有任何限制存在。需要特別提醒的一點，便是附近的晉驛還有一項名為春秋偵探的支線任務等待著，因為恩居圖五剛好就藏在晉驛最右側的其中一個木桶當中。

嬴詩與車芸首先來到距離較近的北狄聚落，並且馬上直接向北狄族長表明來意，接著將會面對三戰兩勝的戰鬥挑戰，而且每次的上場組合都不能相同（車芸、嬴詩、兩人一起），通過考驗之就便可以順利借得霧樽。



唯有滿足北狄族長要求條件方能借得霧樽。



北狄聚落的支線任務：

● 抓狗行動

幫忙齊姜找出五條失狗，完成便可獲得歸神香這個贈禮。

● 怪物光臨

需要完成抓狗行動的任務且取得霧樽之後才會觸發，只要打倒獨目鬼就會拿到二份建木千結葉。

● 不厭其煩

跟馬哈交談十次即可取得恩居圖三。



風爵則是需要解開謎題才可以入手。

至於狐戎聚落那邊的借得步驟則是完全不同，首先直接向狐戎族長表明來意之後，就會獲得羊皮卷一，接著利用上面提示在曬棉被架上找到羊皮卷二，然後利用上面提示在最左側推門發現羊皮卷三，同樣利用上面提示在最右側四個木箱那裡尋獲羊皮卷四，最後調查出入口旁邊的柵欄缺口即可拿到風爵。

狐戎聚落的支線任務：

● 猴年快樂

協助兀真趕跑屋內的三隻青猿，即可獲得三份蜂王露。

● 以物易物

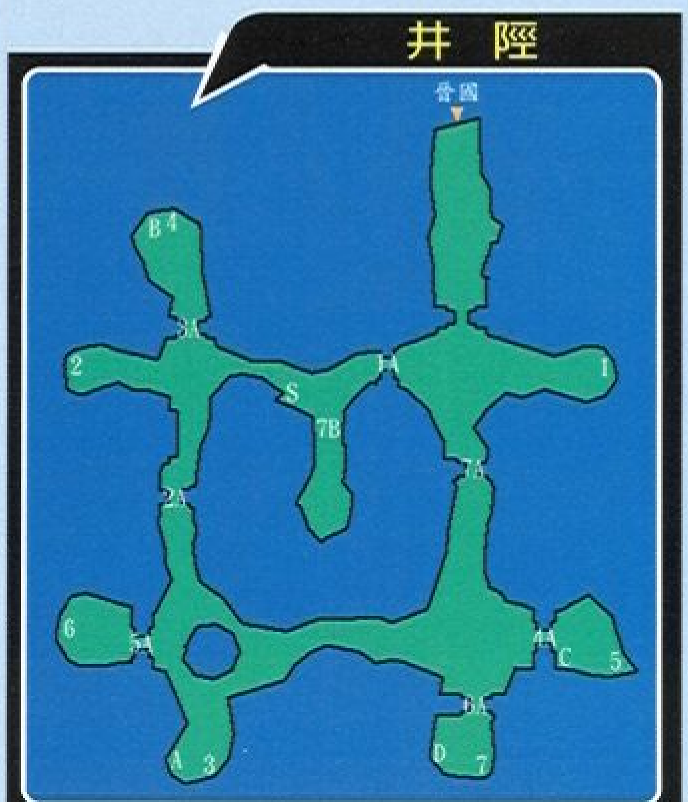
只要跟朮偃進行交談動作，就可以用草藥＋三十文錢換到跌打藥酒、消疲丸＋五十文錢換到地捻根、還靈丹＋一百五十文錢換到靈神天藥。

● 動腦謎題

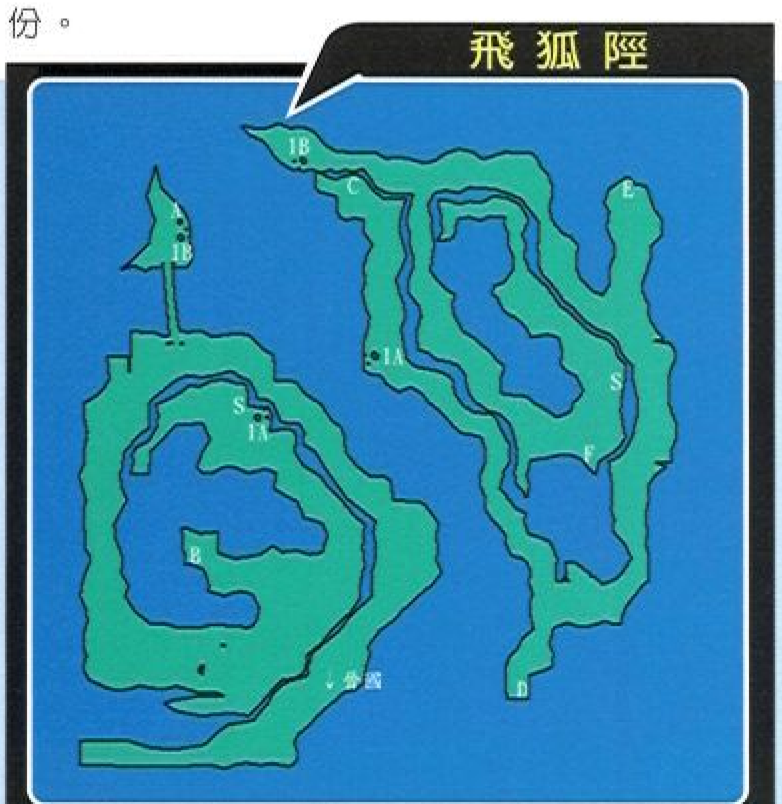
選擇阿胖這個答案便可拿到恩居圖四。

返回井陘，便會自動發生霧樽解決入口霧氣的過場劇情，雖然井陘地形相當複雜，但是其實只要在啟動機關之後，注意自動鏡頭的方位提示即可找到對應大門所在；只要把全部七個機關打開，就會解除通往檮杌位置之最後大門（就在那組封印之光與封印之蛋左側），打倒之後就克服了井陘這個部份。

至於飛狐陘那邊的行動方式更為簡單，首先看到風爵解決入口五色風的過場劇情，接著渡過一座木橋先行取得枯木，免得待會兒再跑一趟，然後按照逆時鐘方向，沿著道路向前移動到一組封印之光與封印之蛋附近，調查一旁渡河吊索之際，車芸就會把它主動修好以便順利前往對岸。同樣按照逆時鐘方向沿著道路向前移動，最後就會發現另外一組封印之光與封印之蛋存在，前方不遠之處就是混沌的看守位置，打倒之後就克服了飛狐陘部份。



A～輪迴盤　B～跌打藥酒
C～蓐收金鐲　D～仙匠木甲人



A～土地神符（調查右側樹木可獲得枯木）
B～絕情斷慾膏　C～龍颿
D～神木劍　E～蜂王露
F～銅尾木甲蜂

雖然可以不用歸還霧樽與風爵，不過這個動作會獲得玄冥戒與句芒環的感謝回饋喔！因此還是不辭辛勞地再跑一趟吧！依照原先約定前往最北方的太恆山之後，發現巨大幻壁已不復存在；在山頂位置跟苻殷與拓跋淵再度會面，可惜白茫大雪早就將北方草原完全掩蓋，而且雙方經過短暫相聚，亦得要各自互道珍重。

齊國之結界疑惑

抵達齊國之後，先不要急著前往臨淄城，先直接前往西南方泰山，可以省去一次來回路程。進入泰山並且沿著道路前進，將會跟同樣對機關術頗有研究的墨衡碰面，他主動表示將替車芸製作更有氣勢與架勢的東西。離開泰山前往臨淄城，就在嬴詩順利找到太史宅並且入內拜訪之後，得知原來晉文公早就私下透過信簡方式請求太史安協助，嬴詩於是決定根據情報先行前往大封神台一探究竟。

齊　國



臨淄城的支線任務：

雖然這裡一共有著四項支線任務能夠完成，但是由於最後一項任務得等到準備前往楚國之際才可以接，所以筆者暫時不將它列出。其餘三項支線任務分別是：

● 上古醫書<之二>

幫忙禽駝尋找跌打藥酒、地捻根、靈神天藥、建木千結葉，會獲得活靈芝做為獎勵。

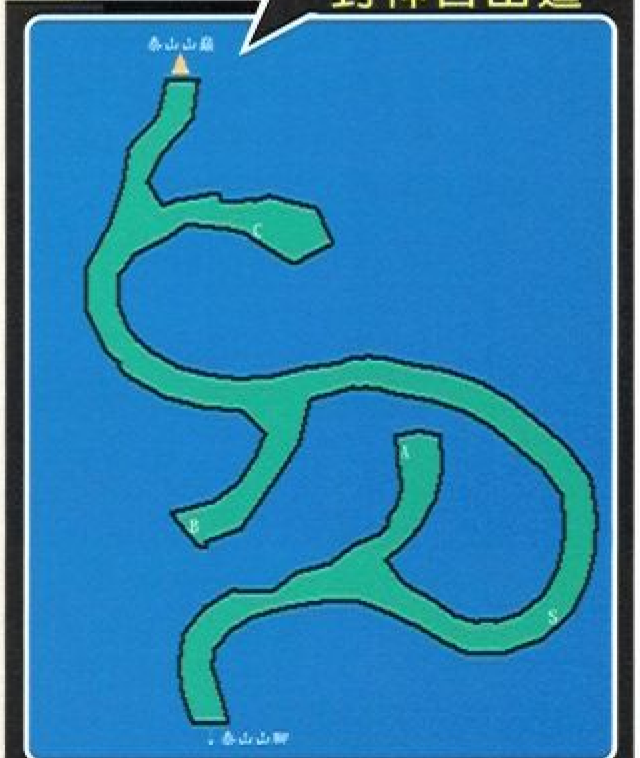
● 貪小便宜

跟馬扁以一千錢代價購買冒牌投“弊”式鎧甲。

● 開新蔥餅

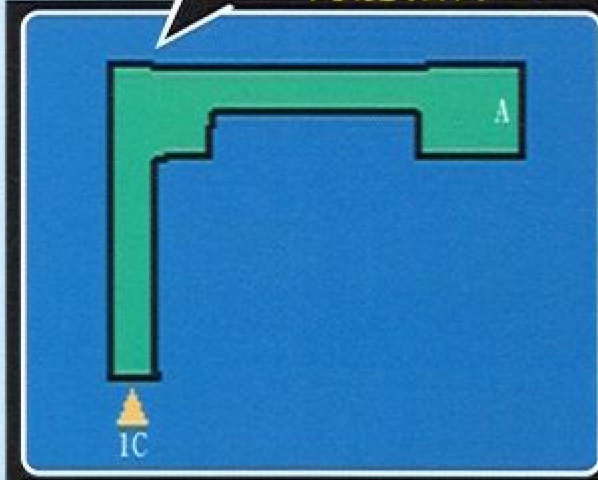
掏出三百錢順利獲得微笑蔥油餅的贈品恩居圖六。

封神台山道



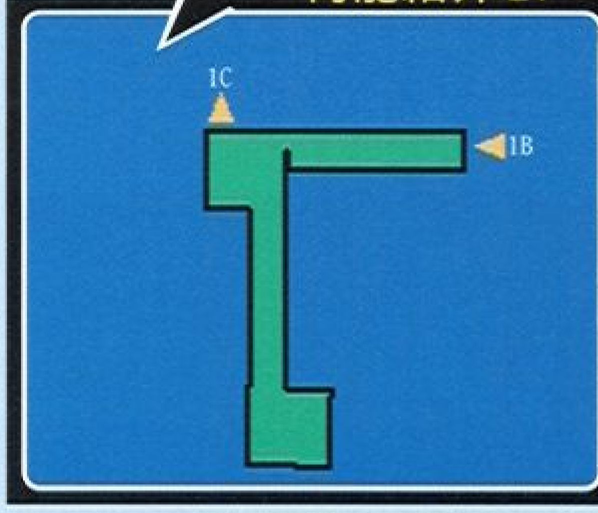
A～鹿茸膏　B～星斗　C～絕情斷慾膏

青龍結界 1F

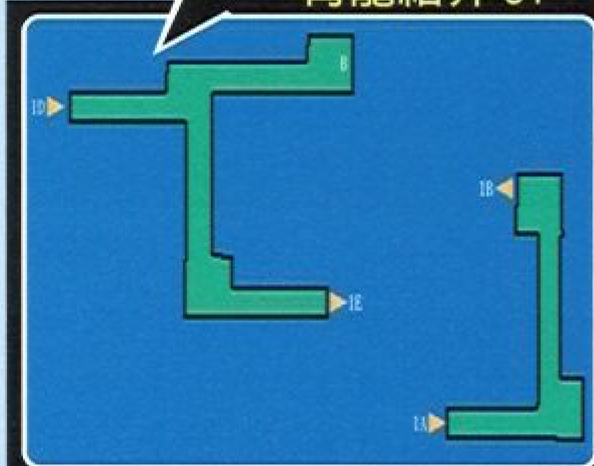


A～千年蔘心丹

青龍結界 2F

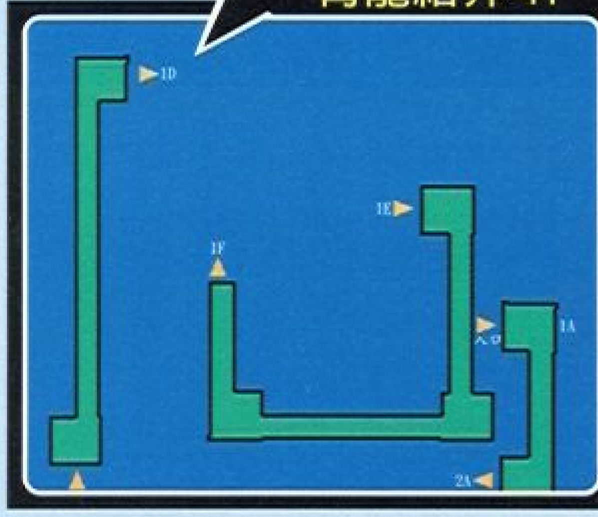


青龍結界 3F

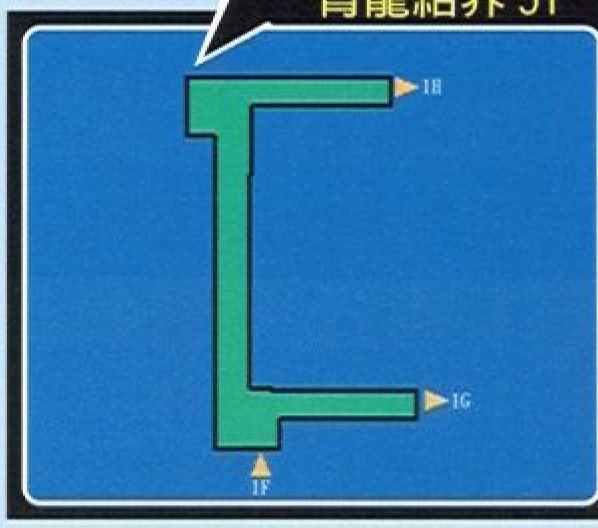


B～三更勾魂鑼

青龍結界 4F



青龍結界 5F

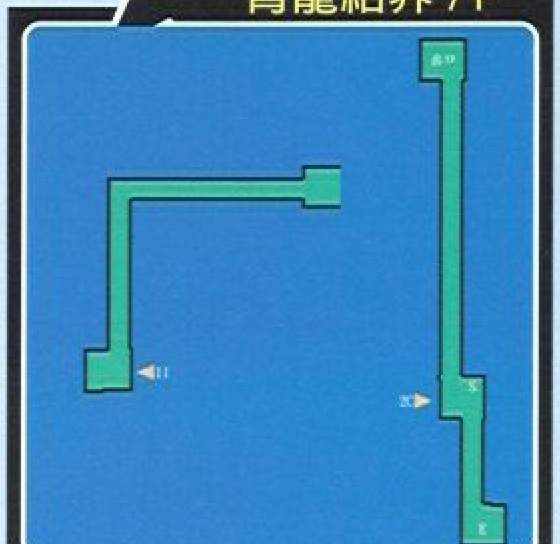


青龍結界 6F



C～祝融珠　　D～琉璃晶胴

青龍結界 7F



E～仙匠木甲人

回到泰山沒多久，贏詩發現看守封神台山道的兩名齊兵守衛似乎中了太辰宮幻術，所以急忙帶著車芸直奔山頂，途中出有一組封印之光與封印之蛋可以恢復狀態，但前後會陸續跟陸龍子霸下與參龍子螭吻展開戰鬥。當贏詩與車芸來到大封神台時，發現前方有奇怪的結界光輪，結果兩人在不明原因狀況之下誤闖青龍結界；還好這裡除了有仙界商人能添購相關物品之外，整個迷宮架構並不複雜，因此可以順利找到出口。這時會看到月曜使者正積極破壞青龍結界，為此得跟對方召喚出來的雷神進行對抗。


先將蛟祭司送上西天之後再來專心打倒參龍子。

好不容易擊倒眼前敵人，又要面臨來自月曜使者的新一波攻勢，幸好此時墨衡的適時出現，阻止了這場戰鬥發生，而且土曜使者離去之前，甚至還教給車芸足以超越目前境界的機關精論。車芸將雲狐收至竹片中後，便與贏詩沿著原路下山，沒想到途中負屭卻帶著陸龍子與參龍子阻擋去路，但在確定青龍結界並非贏詩與車芸破壞之後，居然輕易放行。


雷神終於不支倒地的關鍵時刻。

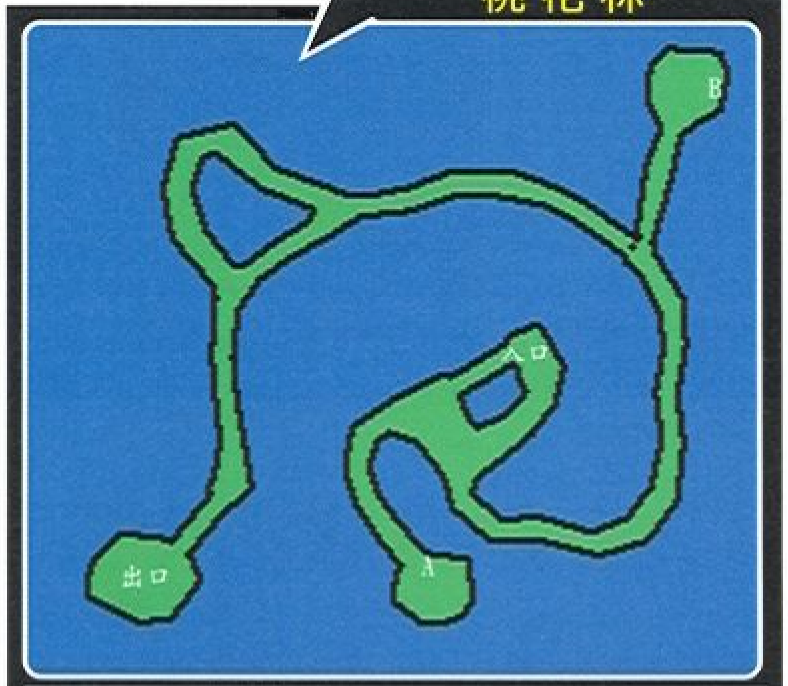


回到臨淄城後從路人口中得知，好像有什麼紫色神人質問國君關於青龍之圭的下落，此時太史安更是堅定表示，青龍之圭應該是被封藏在之罘山封神台下的龍脈一帶，不過只有在新月之日，才能夠經由龍脈之口進入其中。就在新月之日尚未來到的這段空檔，車芸的機關工坊技術會自動向上提升；前往木匠店以五百錢買下浮空石，然後再去追雞七次以便出現另想辦法這段對話，最後玩家便可以藉由狗的幫忙取得公雞羽毛，並領悟到木甲機風鷹的製作訣竅。這時便可返回太史宅裡頭。


領悟木甲機風鷹製作訣竅後將使雲狐實力大

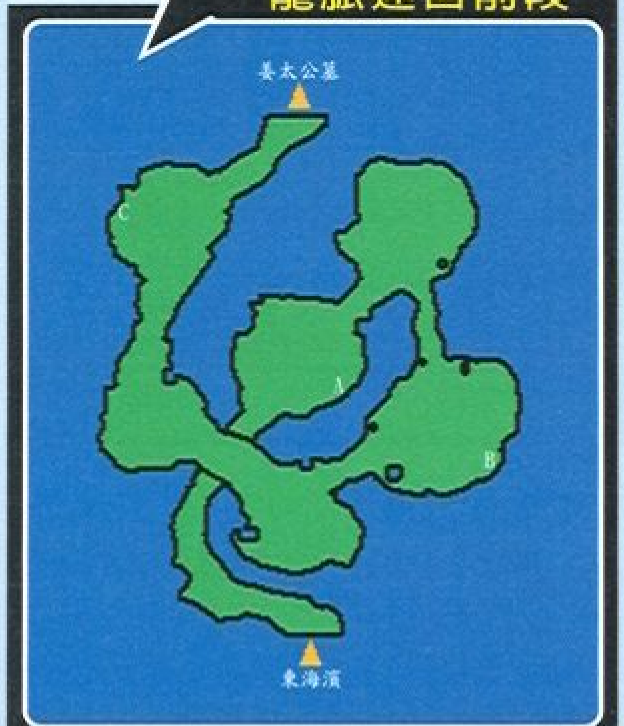
三日之後的深夜，車芸忽然聽到有人在呼喊她的名字，等她完全清醒過來後，發現自己身處在一座長滿桃花樹的森林當中；在此展開探查後，先是找到一組封印之光與封印之蛋，然後在距離不遠之處的橋樑對面會看到一名白衣男子，原來負屭就是當年無意之間被車芸救起的那名大哥哥啊！桓遠之簡單向車芸請安後，表示此行目的就是希望車芸待在天書世界避避風頭，因為太辰宮認定她跟贏詩就是七曜使者的同路人士，不過在車芸十分堅持且又打敗看守幻獸的情況之下，桓遠之也只有順從車芸意思將她送了回去。

桃花林



A～神秘果　B～指向小狐

龍脈迷宮前段



A～還靈丹　B～破元仙露
C～七合龍爪花

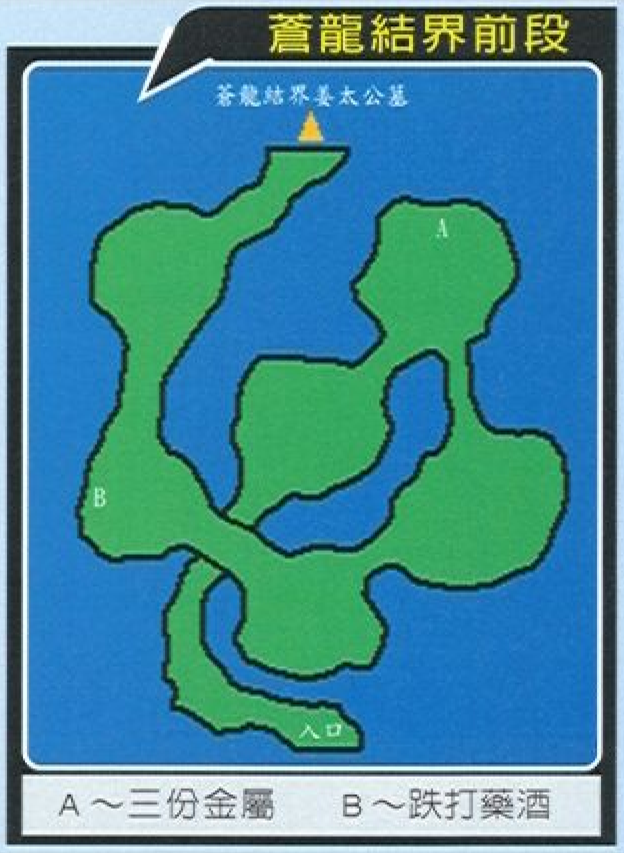
龍脈迷宮後段



A～蟠桃果　B～巧補機關鼠
C～跌打藥酒

車芸找遍太史宅內外依然不見贏詩蹤影之後，得知贏詩已經偷偷瞞著她獨自前往東海濱，擔心贏詩安危的車芸自然緊追上去，趁著贏詩尚未進入龍脈迷宮前段之前再度會合。好巧不巧，柒龍子狻猊與捌龍子狴犴突然現身兩人面前，甚至召喚虎獅雲尾獸直接發動猛烈攻勢，但被車芸跟贏詩兩人打得落荒而逃。

需要特別提醒的一點，就是東海濱通道盡頭藏有日夜各異的好康物品，記得千萬不要放過將其入手的任何機會。龍脈迷宮前段與後段是由有一組封印之光與封印之蛋存在的姜太公墓將彼此連接起來，裡頭的地形構造也相當簡單，所以只要專心對付敵人即可。抵達之罘山小封神台後，先將放在八方卦象的八枚玉蟬逐一取下，等到桓遠之現身並且告知兩人破解方法後，再讓車芸走到中央之處吟誦姜太公咒文，最後按照正確卦象逐一將八枚玉蟬放回原位，如此一來便能夠順利進入蒼龍結界裡頭。



A～三份金屬　B～跌打藥酒



A～建木千結葉　B～雪肌冰鮑
C～不老泉水

當經過嬴詩將桓遠之眼罩破壞的過場動畫後，玩家終於可以在戰鬥當中使用天書功能，另外蒼龍結界的地形組成方式則是幾乎與龍脈迷宮沒有兩樣，只要前往到後段盡頭即可發現青龍之圭。三人返回東海濱之際，桓遠之將會暫時離開隊伍，離去之前別忘記在上一段曾經提到的好康物品。

當嬴詩準備進入臨淄城太史宅時，發現不太對勁，到宅內就會看到太史安倒在地上且桓遠之負傷一旁，於是嬴詩與車芸聯手攻擊壹龍子，但得等待桓遠之刺傷壹龍子之後，才能夠給予大量傷害。之後在太史安的極力勸說之下，桓遠之決定正式加入兩人冒險行列，而且翻閱相關文獻之後，發現朱雀之璋應該被封藏在楚國某個地方，最後車芸將會自動得到通行竹牒且天書系統完全開放。

先不要急著離開臨淄城，首先不能錯過出現一旁的兔子箱，再到太史宅對面跟李雖接下動彈不得這項支線任務，然後前往泰山西北方不遠的齊驛與驛夫交談，往後就可以在各國之間自由通行，不過這個時候也會發現太辰宮人馬依然緊跟在後。



車芸得要把八枚玉蟬放回正確位置上面。



順利取得青龍之圭的嬴詩自然喜不自勝。


在壹龍子被桓遠之刺傷之前一定要努力苦撐下去。

楚國之暗藏玄機

郢都的支線任務：

● 木工玩意

幫忙琳兒修理木工玩意，即可獲得木甲點數一百點。

● 山精水怪

答應彭尼前往雲夢澤收伏雲夢漁民、河伯、化蛇、雲夢仙女，就會拿到輪迴盤當做謝禮之用。

● 資源回收

跟文軒交談兩次即可拿到恩居圖七。

● 上古醫書<之三>

幫忙禽駝尋找金創藥、蜂王露、歸神香、破元仙露，成功的話將會獲得祥慧之書做為獎勵。





三人離開楚驛之後一路朝著南方行進，在盡頭左側不遠之處順利找到郢都。這裡一共有著五項支線任務能夠完成，客棧當中的右側牆後還有進入DOMO水世界的關鍵角色－小貓瞇存在。

● 千里報安

曾經接下臨淄城動彈不得支線任務，再向家人李眉轉達情況之後，就會送給三人雪肌冰鉋。

只要跟小貓瞇主動交談過後，位於郢都南方的 DOMO 水世界就能夠自由進入，這裡一共有著二十二名 DOMO 小組成員存在，而且都各自擁有條件不一的支線任務設計，由左至右分別是：



車芸所在位置正下方就是DOMO水世界出入口。



這裡總共有著多達22種支線任務等待玩家克服。

● 阿　元

順利完成臨淄城貪小便宜，不過正牌投幣式鎧甲需要滿足軒轅劍網路版相關任務後，再回來跟他交談方能獲得。

● 阿　福

交談過後就會拿到阿福草藥。

● 鋼　盔

幫助鋼盔解決房貸壓力，只要按照清單給他三包木甲修復袋、四隻巧補機關鼠、兩位仙匠木甲人、一羅三更勾魂鑼、兩尾銅尾木甲蜂、四筒機關木箭筒、四筒機關明火筒、四筒機關飛岩筒、兩筒機關金刺筒、兩筒機關寒冰筒，就可以獲得 12400 錢當做獎勵。

● 骨頭魚

分別給神木精元＋不老泉水及活靈芝＋舍利子，便會拿到七合龍爪花與蟠桃果這些回饋。

● 大毛獸

單純交談即可過關。

● 郭　貘

需要滿足其他二十一名組員方才能夠拿到 DOMO 令牌。

● 小海馬

根據回答選項達到補滿血、鹿茸膏或是什麼東西都沒有的結果，如果想要體驗心痛的感覺就要花上 5000 錢購買普通草藥。

● 烏骨雞

取得秦驛寶箱的安全帽後再跟他交談，就會領悟投射木甲兵製造技術。

● 小李明

單純交談即可過關。

● 提款機

選擇應該具有黑暗特質便會拿到 1000 錢見面禮，之後三人都在隊伍之際能夠透過每扣除 1 點仙防點數方式換得 1000 錢。

● 阿　良

單純交談即可過關。

● 蔡魔頭

贏得三場猜拳勝利之後可以獲得 900 錢。

● 小　熊

選擇絕對不可以之後，需要前往雲夢澤偷取火爆小蝙蝠身上的柔軟精，再度交談就會教給車芸熊的爆發力且展開環遊世界旅程。

● 小　羅

單純交談即可過關。

● 小貓瞇

先跟小狐狸打聽相關事宜，接著回到郢都客棧轉告最新狀況，之後玩家需要前往郢都、雍城、秦宮大道、秦驛、楚驛尋找假車芸蹤影，至於會出現在哪個地點則是採取亂數決定，最後再把假車芸送回 DOMO 水世界，即可獲得車芸全新衣服。

● 小仟宜

二十秒之內完成拼圖就會拿到擬貓靴，超過的話則改以奔雷鞋做為贈禮。

● 小狐狸

完成小貓瞇支線任務之後，才能夠接下其專屬任務。首先選擇是的話，將會開啓天書轉生台功能，接著遊玩默契考驗的話，便有機會獲得下的獎項：<一題>青蛇、靈神天藥、<二題>金甲兵、蜂王露、<三題>飛飛、金創藥。需要花費一顆封印之蛋且答案採用亂數決定。



前往長陽城的唯一辦法就是加入軒轅劍網路版行列。

● 隱形倫

交談兩次之後必須接受正版遊戲問答，四題全部答對可以選擇自己喜歡的獎品：＜一＞雪肌冰飽、木甲點數兩百點、＜二＞木甲點數一百點、雪肌冰飽二個、＜三＞封印之蛋三個、七合龍爪花、木甲點數一百四十點、＜四＞雪肌冰飽、木甲點數一百點、封印之蛋三個。

● 小栗子

收集完畢八張恩居圖即可欣賞爆笑單格ＮＧ遊戲畫面，最後記得選擇存檔以便完成任務。

● 漂　砍

十四秒之內完成游泳挑戰，運用鍵盤或是滑鼠連打技巧會是過關的關鍵所在。

● 凱　特

交談之後被迫接下尋找小花、小泡、小毛任務，順利找到的話將會獲得跌打藥酒、草藥、500錢。

● 凱　特

交談之後被迫接下尋找小花、小泡、小毛任務，順利找到的話將會獲得跌打藥酒、草藥、500錢。

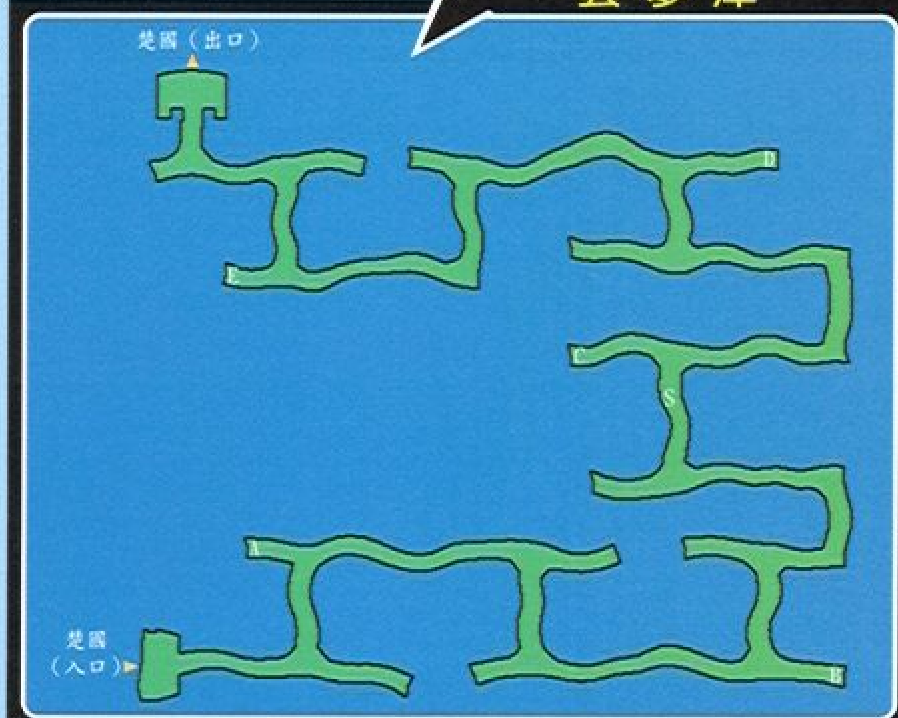


相信對於購買原版遊戲的玩家們來說絕對能夠通過考驗。



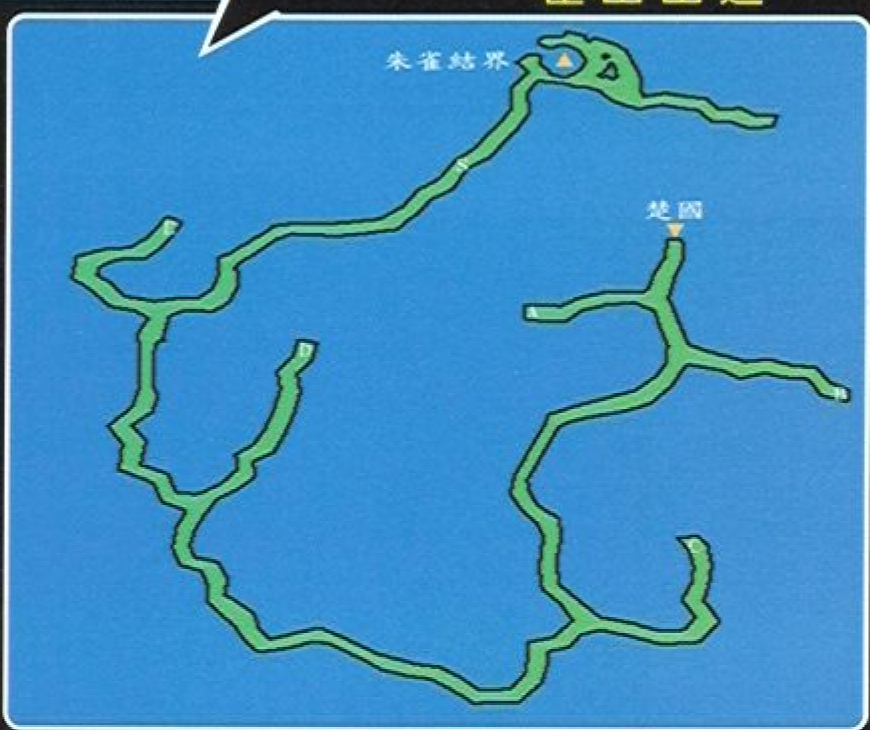
想要瞭解恩居圖的真正意義請找小栗子本人。

雲夢澤



A～蜂王露　B～跌打藥酒　C～巧補機關鼠
D～毒砂罐　E～神秘果

霍山山道



A～誘敵女娃　B～建木千結葉　C～跌打藥酒
D～破元仙露　E～七百錢

雲夢澤位於郢都東北方方向，只要通過北方橋樑後向東移動即可發現，雖然這裡的地形同樣以單一道路為主，可惜除了一些物品及一組封印之光與封印之蛋外毫無斬獲；不過桓遠之會在接近盡頭之處表示不妨前往附近霍山看看，畢竟七曜使者的目標之一就是破壞所有五嶽陣結界。



霍山有著尚未被七曜使者破壞的五嶽陣結界。

朝著東北方方向前進並通過橋樑後，就會找到霍山的正確位置所在，而且這個時候的天書生產等級也會跟著提升。桓遠之表示想要避免自己與太辰宮有所衝突沒多久，就會發現玖龍子倒在其中一座木橋旁邊！桓遠之自行前往查看之後，才能讓嬴詩與車芸前往該處會合。三人持續沿著道路一段距離，便會找到一組封印之光與封印之蛋，朱雀結界就在前方不遠之處；但這時伍龍子將朝著三人展開攻擊，離去之前甚至還透露，桓遠之根本就是故意加入嬴詩與車芸的冒險行列！但嬴詩決定暫時不去追究實情，因此三人直接進入朱雀結界當中。



伍龍子被三人聯手解決的寫真畫面。

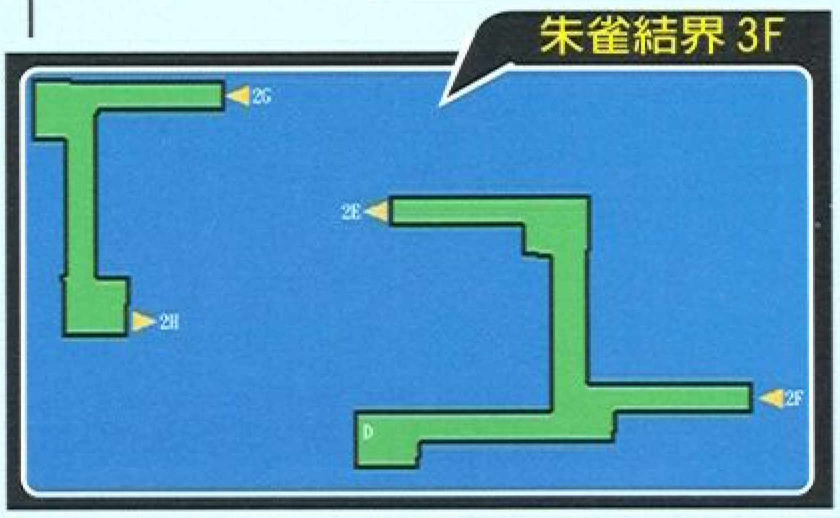
乍看之下此地的地形構造頗為錯綜複雜，不過基本上還是屬於單一道路為主的高低不等迷宮，至於封印之光與封印之蛋則是共有兩組存在，出口同樣都是在迷宮深處的盡頭所在，最後把關頭目則是需要謹慎應付的機關龍神。需要特別提醒的一點，就是拿到兔子箱贈送的好孩子獎狀之後，當遭遇單獨出現的獨目鬼之際，將會隨機決定是否引發支線任務劇情，只要選擇把好孩子獎狀送給獨目鬼的話，牠就會拿出常轉法輪做為回報贈禮。

兩手空空地回到霍山山道後，桓遠之與贏詩會為了彼此理念不同發生嚴重爭執，雖然車芸單獨追上去想要留住桓遠之，他最後還是會選擇離開隊伍。經過這麼多事情與長途旅行的勞累之故，車芸終於病倒在郢都客棧，贏詩為了早日恢復車芸健康起見，便前往深山採藥。

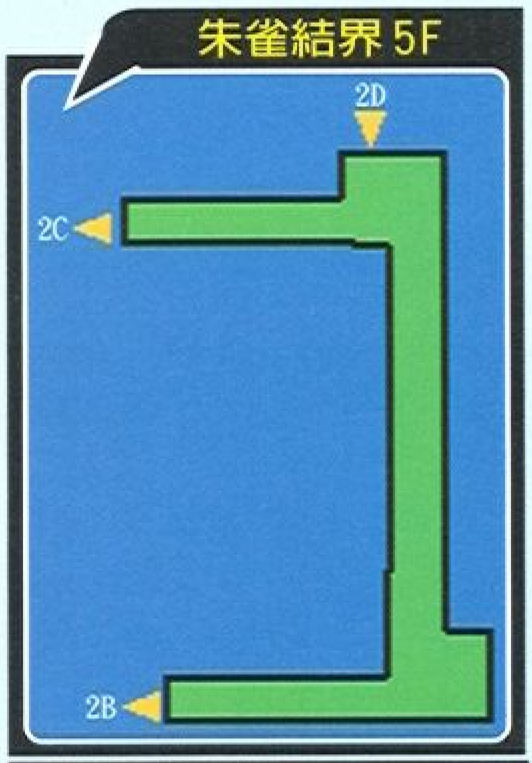
就在這時，半途清醒過來的車芸忽然聽到簫聲出現，走出客棧之後，將會看到桓遠之站在河上木橋的另外一邊，可是這一切其實是太辰宮山戎四巫神之一假扮桓遠之的邪惡陰謀，但是最為令人感到不可思議之處，在於連同一時間身處郢都南方深山的贏詩，都會出現車芸出事之強烈感覺。

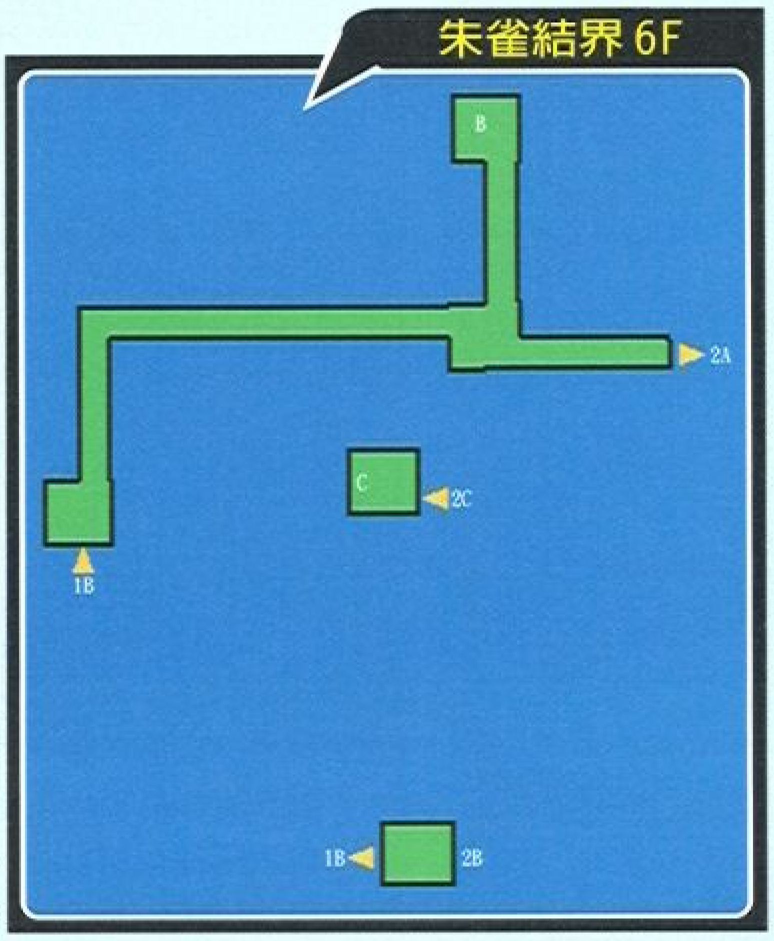


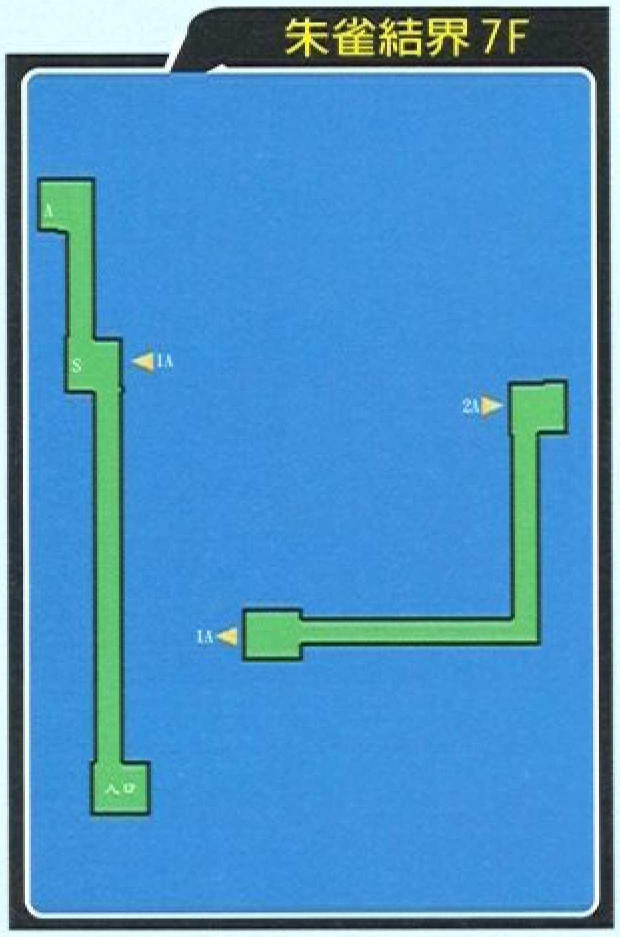






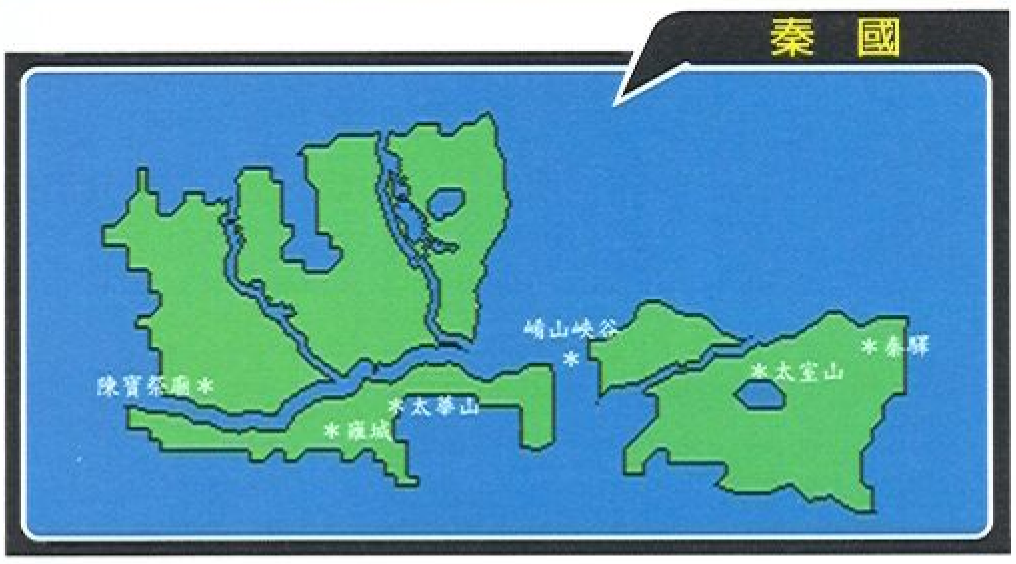






朱雀結界 1F：E ～鹿茸膏
朱雀結界 3F：D ～霞光
朱雀結界 6F：B ～地捻根
C ～機關明火筒
朱雀結界 7F：A ～建木千結葉

秦國之措手不及



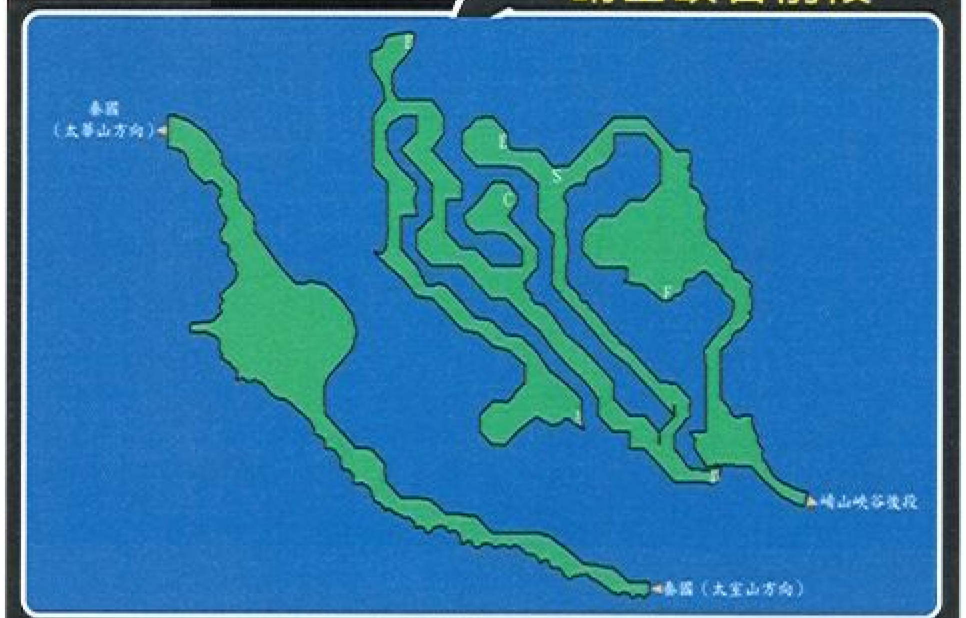
A～歸神香
B～三份金屬
C～解毒草
D～跌打藥酒
E～靈神天藥
F～三份煤炭
G～帝凰火輪
H～土地神符



數日之後，桓遠之帶著低落的心情，來到太室山巔觀看已經不復存在的黃鱗結界，不過卻意外從其他龍子口中知道車芸被擄的消息；既使玖龍子想要力勸桓遠之不要上了山戎四巫神的陷阱，可是他已經打定主意要幫車芸脫困。桓遠之很快就在太室山腰找到柒龍子與捌龍子，並且利用定身法將其迅速制服，但是就在叫起車芸沒多久，又遭到伍龍子與陸龍子的共同連襲，於是桓遠之與車芸聯手將其打敗，並要車芸馬上離開此地，可惜最後還是為時已晚。桓遠之在山腳附近找到再度暈倒在地的車芸與雲狐，還有七位龍子出現在他的眼前且將他擊敗；不過當桓遠之清醒過來時，除了看到車芸已經平安無事之外，還得知山戎四巫神居然易如反掌地全部都被嬴詩解決掉了！

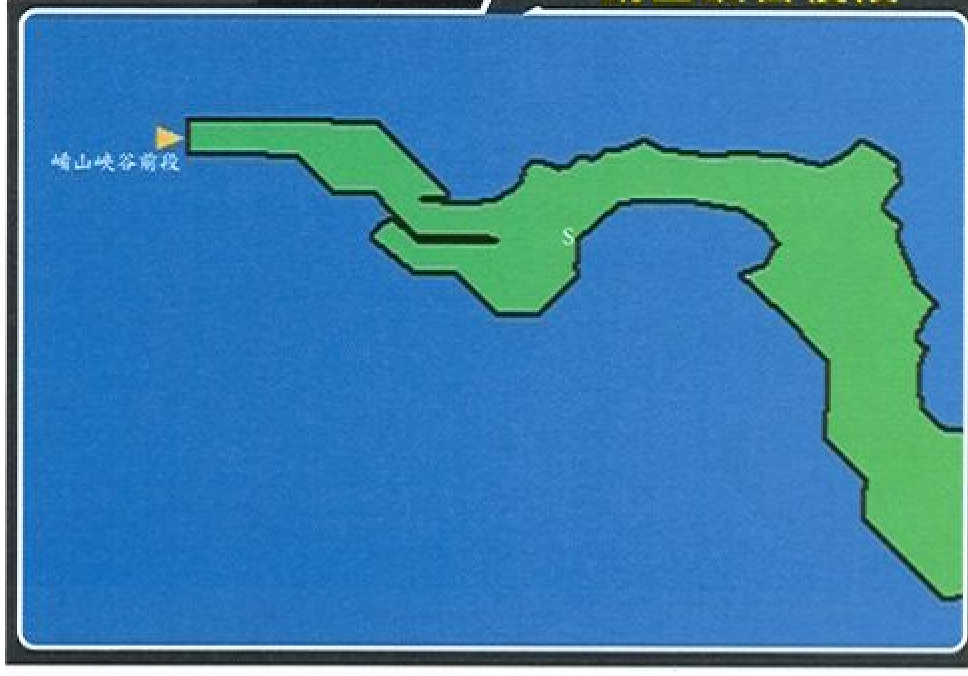


峭山峽谷前段



A～六份煤炭　B～九命貓腦漿
C～八百錢　D～輪迴盤
E～銅尾木甲蜂　F～返思鈴

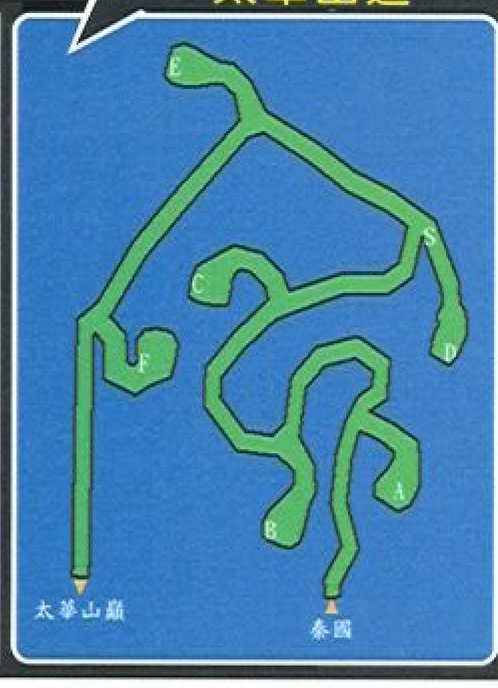
峭山峽谷後段



就在三人重新會合於太室之後，桓遠之決定加入嬴詩尋找夏后祭器的行列，嬴詩這時則提出想要前往太華山一趟的想法，於是三人就這樣子繼續向東前進，通過峭山峽谷後進往前方不遠之處的太華山道；但是途中嬴詩將會表示需要單獨前往涂山氏聖地一下，於是桓遠之便帶著車芸前往山巔之處等待嬴詩歸來。這時他也才終於跟車芸透露，自己國家就是整天在談佛老事物，才會被胡人打敗。嬴詩返回山巔之後，表示現在目標為前往雍城尋找其他夏后祭器線索，所以便帶著兩人繼續來到位於東方不遠之處的雍城所在，而天書生產等級這個時候也將會為之向上提升。

太華山道

A～靈神天藥
B～五份木材
C～泥固石凝漿
D～跌打藥酒
E～仙匠木甲人
F～蜂王露



雍城的支線任務：

● 百口莫辯

調查霍宅左側木桶以便觸發毛小明現身劇情，然後再到雞蛋婆婆左側木桶、禽駝身後的加蓋木桶及水宅木床底下找到其他三份私藏零用錢，玩家就會順利加以取得恩居圖八。

● 黃心雞蛋

跟霍子茂交談以便接下尋找雞蛋任務，先跟王希取得手中麵粉以便跟林香交換麥子，然後向史堅用二十錢買下油並且再跟明成換到糖，這時候再把麥子與糖交給黃心順利取得雞蛋，最後返回霍宅交差就會拿到五份靈神天藥、五份跌打藥酒與五份地捻根。



● 愛情快遞

按照霍子郎與水琳順序連續交談兩次便可完成任務，九命貓腦漿與神秘果則是兩人的回饋好禮。

● 善有善報

只要玩家完成令狐國挨餓乞丐及尋找愛女、曲沃城傳家之寶、北狄聚落怪物光臨、狐戎聚落猴年快樂、臨淄城動彈不得、郢都木工玩意及千里報安、雍城愛情快遞的話，那麼大善就會把活骨靈藥、神木精元、不老泉水大方送給三人。

● 上古醫書＜之四＞

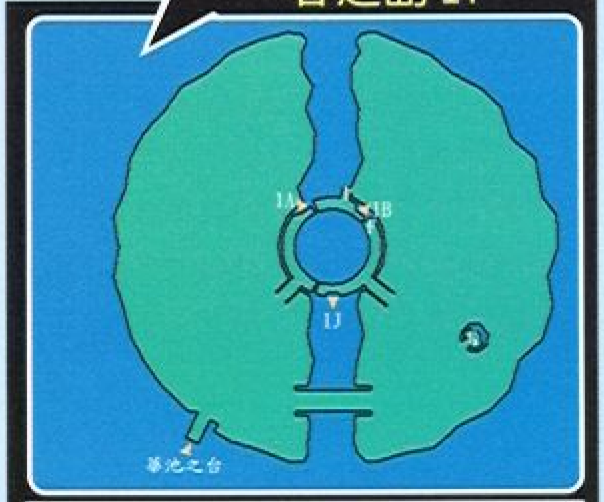
幫忙禽駝尋找鹿茸膏、千年蔘心丹、仙爐灰、輪迴盤，成功的話將會獲得元氣妙丹做為獎勵；而且如果之前的四項支線任務都沒有漏掉的話，還可以拿到七合龍爪花與蟠桃果。

嬴詩才剛剛踏進秦宮大道沒多久，發現這裡的氣氛變得不太對勁，於是跟所有在場士兵進行交談，得知秦國與晉國之間的誤會開始雪上加霜，所以決定進入宮中向秦君報告現狀，至於車芸則打算留在外面陪著桓遠之，最後還請守衛代為轉告先行問逛訊息。嬴詩從秦穆公口中知道，百里大夫似乎已經查到白獸之琥的相關文獻，但是他目前因為反對秦君出兵，因此藉病休養且步不離家；等到跟車芸與桓遠之會合之後，前往百里宅登門拜訪，便可以見到百里奚本人。

百里奚表示白獸之琥位於崑崙界裡頭，至於入口則是位於陳寶祭廟當中，感謝百里奚幫忙的嬴詩則是帶著大家離開雍城向南方移動，通過下方橋樑後改往北方前進；就在三人準備進入陳寶祭廟內的時候，嬴詩發現好像有人正在跟蹤他們，為了防止夜長夢多起見，趕緊入內查看，右上角那扇大門上面真的留有最近遭人推過的痕跡。

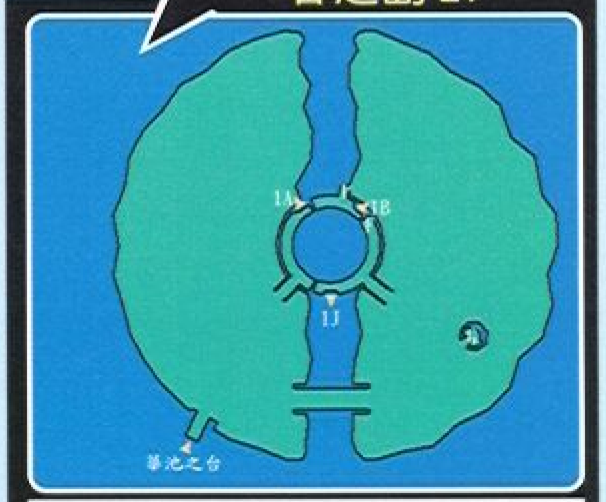
三人沿著陳寶祭廟密道來到華池之台所在，看到中央有一道白色光輪，桓遠之這時建議先看看入口附近的那座石碑，得知台上古鏡可以直達放有崑崙鏡的七重天，至於白獸之琥剛好就是被姜太公安置在其一旁。由於桓遠之唸完咒文之後情況依然沒有改變，所以只能夠採用第二個辦法－前往七重天，到春、夏、秋、冬四座聖島取回節令石並且重新安置起來。雖然筆者將會以上述順序簡單解說，可是事實上不用按照這個順序取得節令石也沒有關係。

春之島 1F



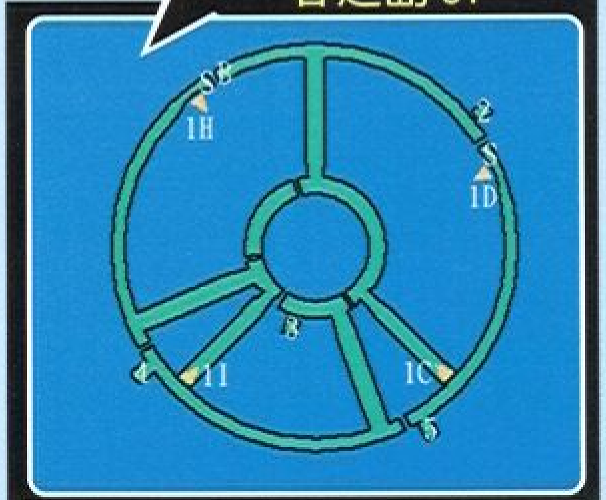
F～靈神天藥　G～春之節令石

春之島 2F



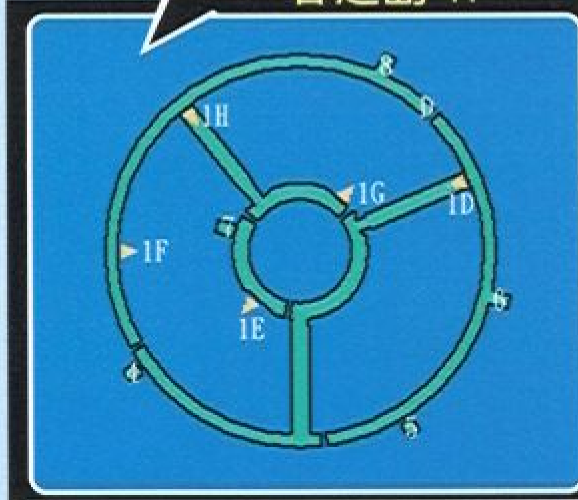
A～機關金刺筒　C～蟠桃果

春之島 3F



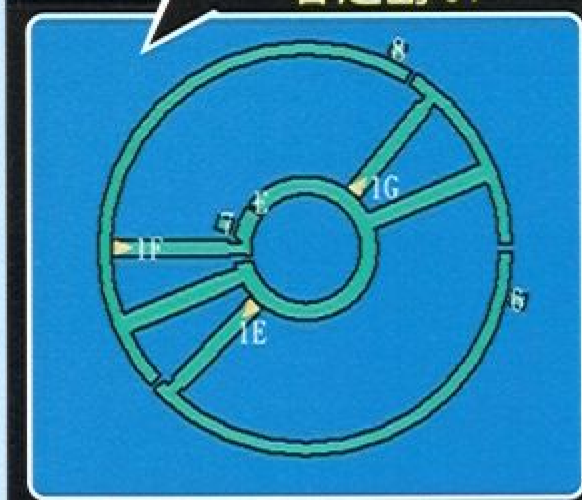
B～跌打藥酒

春之島 4F



D～建木千結葉

春之島 5F



E～返思鈴

春之島的最大特色就是有著氣球機關的存在，再加上五層之間都有著不少互相交錯的樓梯，因此大概得要花上一段時間，才能夠順利取得春之節令石；中途則是有著兩組封印之光與封印之蛋可以加以利用，入口旁邊更可以遇到一名仙界商人。



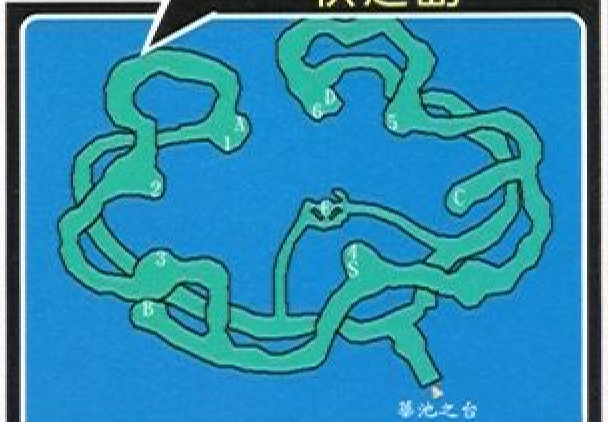
夏之島



A～七百錢　B～仙匠木甲人
C～宣華柔甲　D～夏之節令石

夏之島雖然不會出現任何敵人，且又有一組封印之光與封印之蛋，但是接近盡頭位置時則有饕餮看守著夏之節令石，需要稍微留意。

秋之島



A～一份木材　B～誘敵女娃
C～蜂王露　D～解毒草
E～秋之節令石

秋之島拿到秋之節令石的方式非常簡單，只要開啓所有圓形石盤機關即可，不過在踏上冬之島之前會碰到蛟祭司來襲的過場劇情。

冬之島



A～七合龍爪花　B～絕情斷慾膏
C～跌打藥酒　D～冬之節令石

冬之島則需要逐一打倒三隻白聖獸，只要按照車芸、嬴詩、桓遠之順序加以應戰，就不會有著任何問題；但是返回華池之台後便會發現所有太辰宮人馬全部慘遭屠殺，所以這時得自己手動把冬之節令石放上去。

隨後嬴詩將會直接進入七重天，車芸則在跟桓遠之交談後便要隨後追上；此時只要沿著道路一直前進即可，最後就會在接近盡頭之處看到一組封印之光與封印之蛋。接下來嬴詩與車芸得要設法連續擊倒幻影踏晵與幻影秦皇，記得利用中間空檔回到封印之光恢復所有狀態；至於幻影巨雷這場戰鬥是贏是輸，都不會影響到接下來的劇情發展。

帶著極度失望情緒回到雍城的三人，會從百里奚口中得知秦國已經輸掉崤山之戰，前往秦宮大道向秦國將領領取船舶，然後在抵達崤山峽谷前段那塊空曠之地之後，利用船舶前進至黃河對岸，途中還可以找到一組封印之光與封印之蛋。崤山峽谷後段同樣會有一組封印之光與封印之蛋出現，旁邊倒臥地上三人的其中一名就是百里孟明，不過會面對來自以晉國軍官為首的三名追兵。

由於嬴詩因故需要暫時留在宮中，因此車芸與桓遠之利用客棧休息一宿，可是隔天拜訪百里奚後，便會得知嬴詩已自行前往太華山，所以車芸當場決定要立刻追上去。雖然這趟太華之行註定得要面對撲空結局，但是車芸總算瞭解桓遠之是透過何種方法來到千年之前，而且車芸還會在太華山巔打敗墨衡之後，領悟木甲窮奇製作訣竅，最後在兩人打算返回雍城之際，將會在出入口觸發過場劇情。

特別提醒一點，便是如果還有未完的 DOMO 水世界任務，千萬記得趁此機會處理，否則接下來就再也沒有任何機會完成。車芸火速前往秦宮大道並且詢問守衛最新狀況為何，結果卻是得到嬴詩喪生這則意外消息。由於車芸極度傷心的關係，桓遠之只有自行前往秦宮寢房整理嬴詩遺物，不過此舉讓他意外得知嬴詩的真正身份與目的為何。這時火曜使者將會直接向車芸發動攻擊，桓遠之也會加入作戰行列裡頭，取得勝利之後的兩人，便會看到其他四名七曜使者阻止火曜使者繼續展開攻勢。





幸好玩家只要透過激烈戰鬥而非聆聽演講方式拿到冬之節令石。



小心幻影秦皇的猛烈奇術造成我方人員嚴重傷害。



桓遠之在騙不過晉軍追兵之下，唯有直接展開戰鬥。

昊天界之寬容宿命

經過天女白玉輪的古老陣法輔助之後，原本已經命喪黃泉的嬴詩再度復活，並且得知日曜使者想要找他幫忙一件事情；因為桓遠之沒有想要一同拜訪的意思，所以嬴詩與車芸便跟墨衡表示僅由她們兩人前往即可。嬴詩跟站在澤邊的日曜使者主動交談，發現她自己的真正身份早就被他知曉，並且得知他們乃是來自後來被嬴詩在太一之輪上面刻上秦剋楚的歷史時空，所以想要麻煩已改回原名的慕容詩提供已經收集到的青龍之圭與玄武之璜，以便前往昊天界阻止私自脫隊的月耀使者與水曜使者做出無法挽救的事情來。



日曜使者可以透過伏琴心法徹底瞭解對手。



周穆王陵寢



A～泥蚣袍　B～神秘果　C～鹿茸膏　D～靈神天藥
E～青龍之圭與玄武之璜

慕容詩親自詢問過木曜使者苻殷關於日曜使者與土曜使者的個人看法之後，決定當場讓出青龍之圭與玄武之璜，最後還在苻殷的協助之下直接前往周穆王陵寢。周穆王陵寢的地形其實並不複雜，只要一邊啓動機關一邊朝著最深處所在移動就行。正在取出東西的慕容詩這時也才從車芸口中瞭解，原來當時在太室山那場危機中，匆忙感到的苻殷私下封住了那些龍子的力量，因此慕容詩才能順利地打倒四位龍子。



自始自終，桓遠之始終相信華夏之外皆非善類。

看著五名七曜使者順利前往昊天界的慕容詩，時心情輕鬆不少，可是此時桓遠之卻為了慕容詩自己真正身份感到萬分不滿，幸好兩人經過一陣舌槍唇戰而車芸居間溝通之後，算是稍微變得理性一點；但是就在車芸自行到處走走逛逛的時候，昊天界那邊卻突然好像發生什麼事情，接著日曜使者、火曜使者與三樣夏后祭器就這樣子應聲掉落地上！桓遠之要車芸看看火曜使者狀況如何，結果車芸發現他已經斷氣身亡多時；接著車芸將散落地上的朱雀之璋、青龍之圭、玄武之璜逐一拾起並且交給桓遠之，三人就這樣子踏上出乎意外連連的昊天旅程。



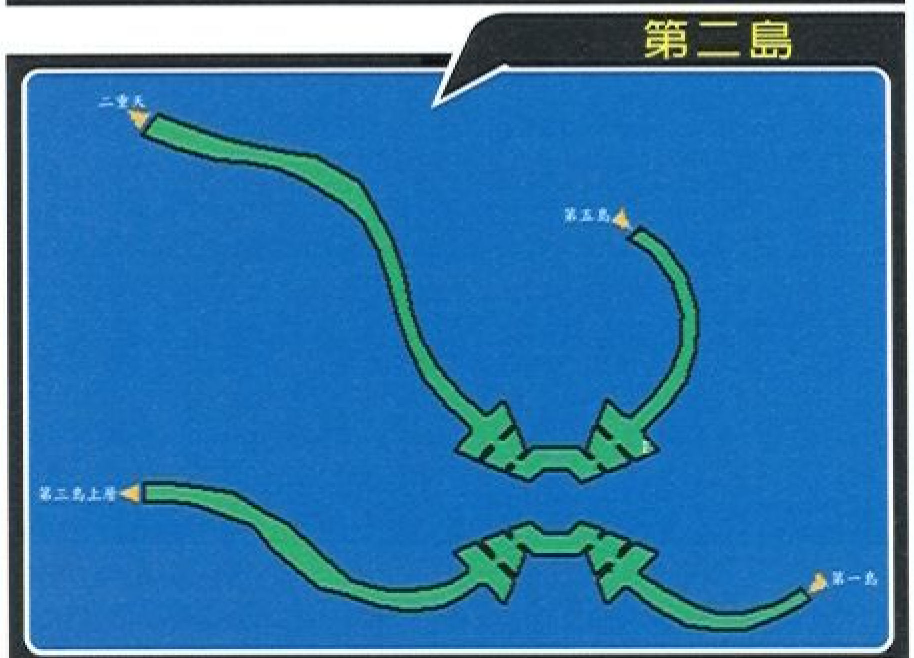
昊天界似乎發生出乎意料之外的嚴重事件。

第一島



A～絕情斷慾膏

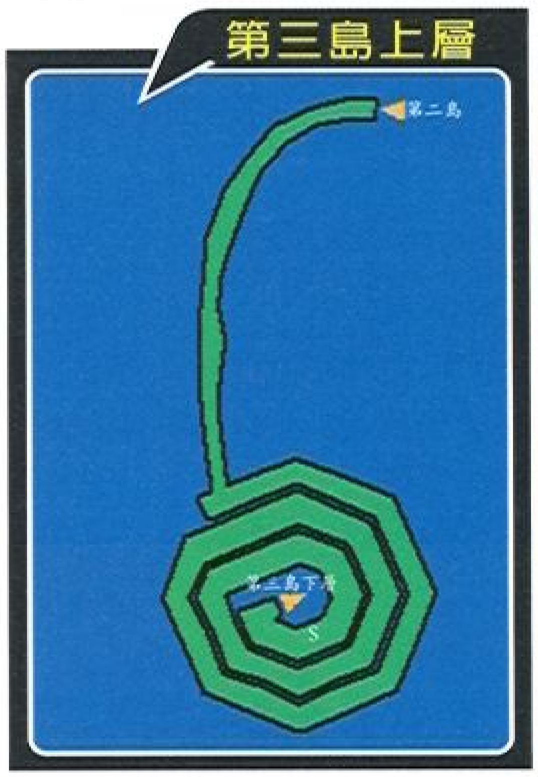
第二島



E～蜂王露

昊天界第一島屬於單線道路，看到封印之光與封印之蛋出現之際，記得要進行儲存，待會兒將要打贏受到心神控制的木曜使者。來到第二島中央的時候，桓遠之便會帶領大家進入天書世界，向身受重傷的日曜使者詢問當初事情發生經過，之後軒轅劍的力量得以完全解放，而且桓遠之的法力會提升且習得風息林平與大山現形。

第三島上層

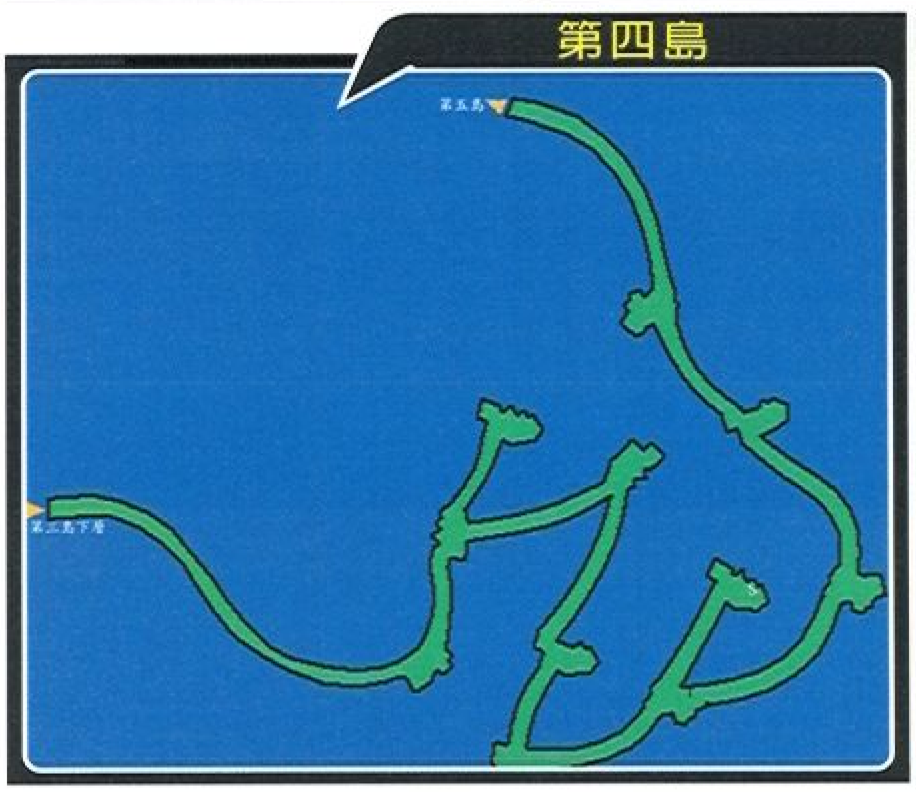


第三島下層



B～金創藥

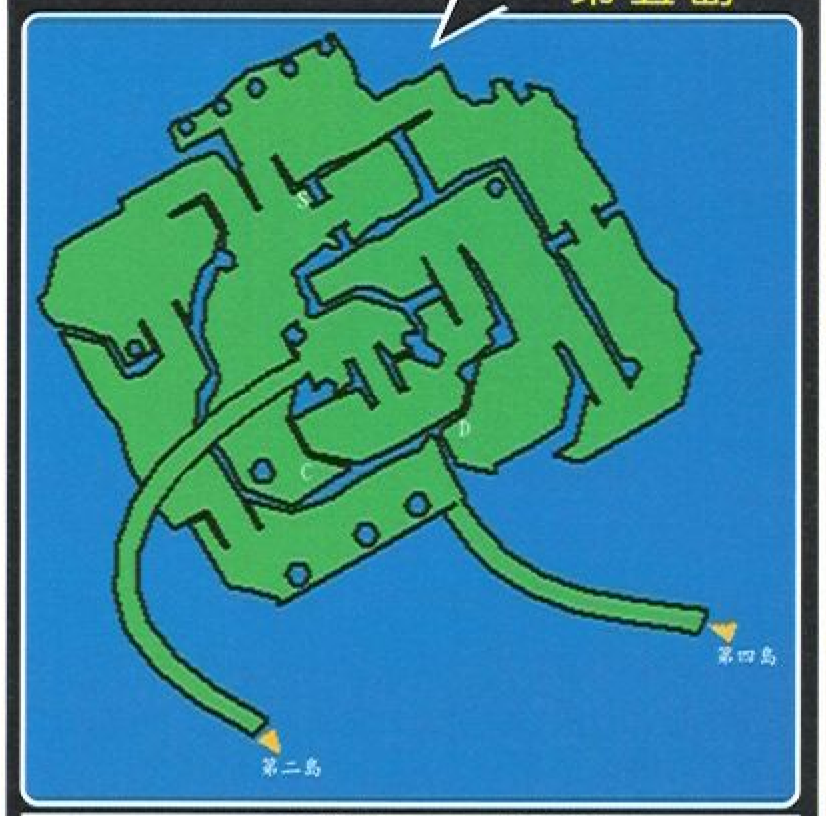
第四島





三人在天書世界瞭解整件叛變的來龍去脈為何。

第五島



C～神秘果　D～輪迴盤



各種木甲要術可是用來對付墨衡的最佳利器。

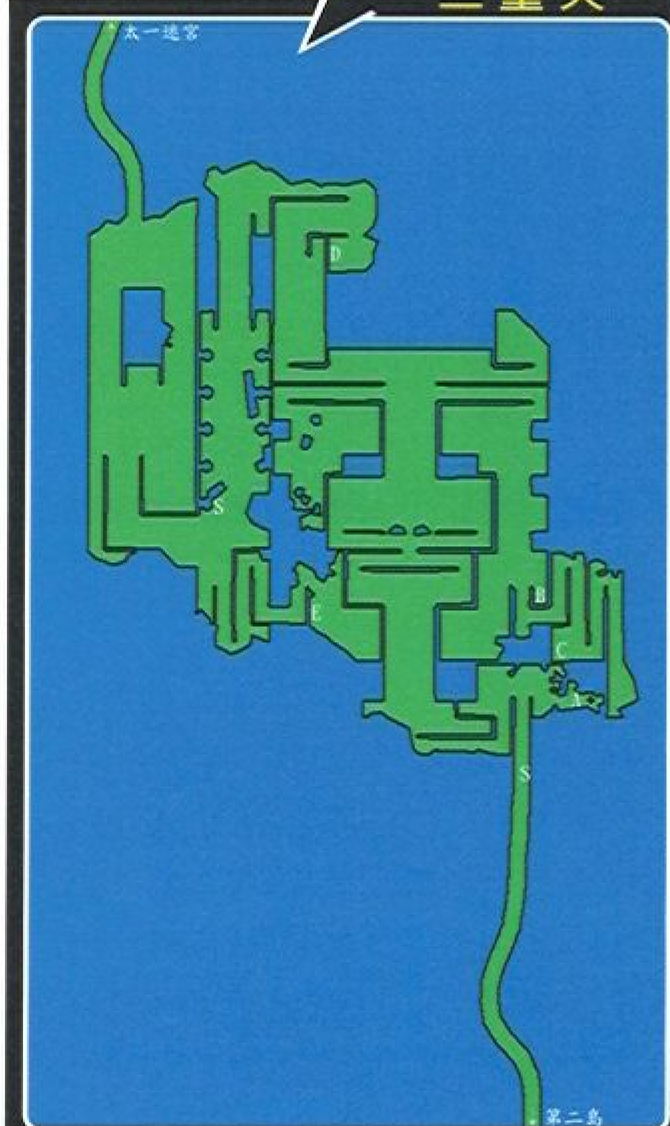


第三島上層有著最後一名仙界商人存在，如果擁有水雲、流紫、異金、青淩與千靛這五把武器的話，那麼他就會免費鍛造雲狐專用武器－無上；按下一旁開關移動到下層，就會面對來自墨衡的得意傑作－四首木甲。第四島中途可以找到一組封印之光與封印之光，然後要打倒土曜使者，至於第五島上面除了有封印之光與封印之光之外，還得要面臨來自土曜使者、土曜使者＋金曜使者＋木曜使者及水曜使者的三次戰鬥挑戰，之後就可以經由第二島順利抵達二重天。

二重天一開始沒有多久，就會看到封印之光與封印之蛋，接著擋住去路的仙芝蔘自然不能加以放過，然後中途將會遇上遭到月曜使者心神控制的水曜使者，並且還會發生金曜使者與木曜使者互刺身亡且土曜使者清醒過來的過場動畫，至於前方不遠之處就是有著封印之光與封印之蛋所在。

向前移動一段距離後，將會遭遇二重天最後一個頭目級之劇情戰鬥，打贏月曜使者之後，他將會得知自己的預設邏輯根本無法存在，於是最後七曜使者當中只會剩下日曜使者與土曜使者兩人。當車芸從日曜使者那邊知道封印太一之輪的動作已經開始之後，接著就要向慕容詩與墨衡先後展開交談動作，等到此時衆人才會赫然察覺桓遠之已經獨自一人溜進太一聖殿，打算刻下相剋規則。

二重天

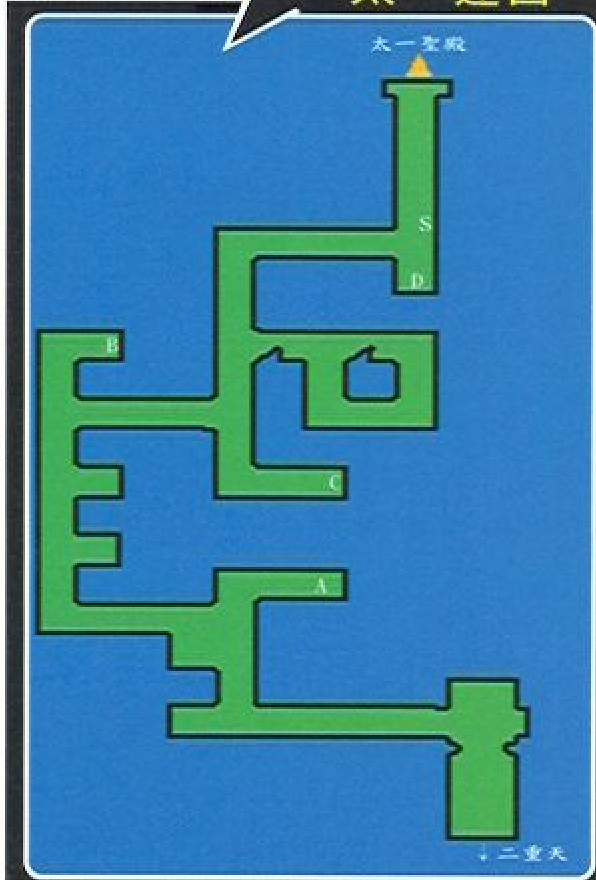


A～歸神香　B～三更勾魂鑼
C～千年蔘心丹　D～鹿茸膏
E～仙爐灰





太一迷宮



A～仙匠木甲人　B～九命貓腦漿
C～菩薩髮咒　D～蟠桃果

進入太一迷宮的慕容詩與車芸將會強制分開行動，車芸就在構造簡單的地形裡頭前進，並且在通往太一聖殿出入口前方找到封印之光與封印之蛋；不過就在她打算進去之際，便會發現慕容詩已經出事。

看到整個人被桓遠之刺倒在地的慕容詩後，車芸召喚雲狐出來，意圖阻止桓遠之傷害慕容詩，在取得勝利並且確定慕容詩暫時無礙之後，打算再把桓遠之已經動過的太一之輪再度恢復原狀，但是心有不甘的桓遠之便趁著這時展開攻擊以便把雲狐摧毀，卻萬萬沒有想到車芸為了拯救雲狐的關係因而遭到池魚之殃，整個人就這樣子靜靜躺在桓遠之的懷中死去。

既使車芸記憶頓時全部湧入慕容詩的腦海裡頭，可是這個時候也是需要跟日曜使者與土曜使者永別的時候到來，他們兩人在幾乎毫無遺憾的情況之下，永遠消失在這個世間。

最後，慕容詩在秦穆公與桓遠之帶來的五樣上古神器的雙重協助之下，相當順利地前往一千年之後的時代，甚至還經由留侯夫人與雲中界主人的特別同意前往太一聖殿，與那位孤獨待在裡頭千年之久的故人再度重逢，並且帶著神州大地的許多苦難黎民，前往那處叫做桃花源的和平世界……



聖騎士　馬雅

主角的身世之謎即將解開！

末日危城之亞蘭納傳奇

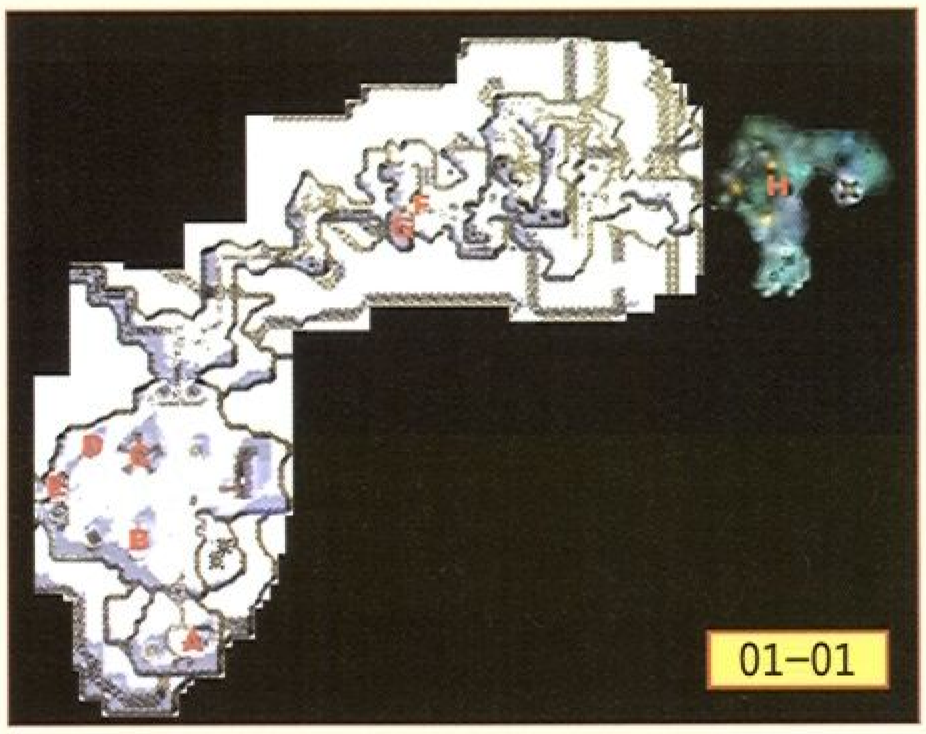
地圖攻略詳解

曾經在前幾年轟動一時的《末日危城》終於出資料片了，這次的故事背景是發生在亞蘭納大陸，透過整個冒險的過程，主角也漸漸地揭開自己的身世之謎。

過關要點

1. 沿途中有很多箱子、陶器、弔籃、書架或是衣架，都可獲得不少道具或防具，可多注意沿途出現的容器。
2. 隊伍之中最好至少有兩名近距攻擊的近戰型戰士，才能增加隊伍的整體攻擊力與防禦力。
3. 兩種載負道具的動物的性質略有不同：驢子的載重量較大，旦防禦力弱且攻擊力超低；而馱獸的負重量僅有驢子的一半，不過遇到敵人時會主動衝向前攻擊，可根據玩家隊伍的安排來選擇購買。
4. 本攻略中的地圖皆以上方為北，若遇到某些地圖在行進過程中會忽然變動方向者，原則上都以本攻略中的地圖為準。
5. 六大套件的能力會隨著收集到的配件件數多寡而有所不同（多人連線模式時的套件與單機版遊戲完全不同，且共有十四大套）。
6. 冒險旅程中要加入隊伍的隊員除了主角之外共有9名，由於無法讓所有想加入隊伍的人都加入，因此請參考他們的基本資訊。

第一章 Shadows of The Past



遊戲一開始主角是位於Arhok鎮南方的小屋前，從鎮民口中得知最近鎮外怪物肆虐，所以鎮長下令將所有城門封閉。先進入A小屋後方的地下室取得母親遺留下的鎧甲（Arhok's Leather）、匕首與藥水後，前往鎮中心的魔法公會C門口找鎮長，得知運送補給貨物的商隊遭受怪物襲擊，而存放物資的山洞也被怪物佔據。鎮長命守衛將北城門打開，以便前往消滅怪物。



開啓任務 第一項試煉（The First Trial）

出發之前，玩家可先前往B處的鐵匠住處購買武器防具。另外，在D小屋中有一名獵人因捕獸器被一隻名為「黃眼」的熊弄走了，要求主角替他找回。在西城門右方的守衛塔上會遇見一名名為Reynard的男子，請求主角在將怪物清光之後再度回來找他。

開啓任務 捕獸器（The Trapper）

出北城門進入Canyon區域後，西北方的通道是被落石擋住無法通行的；沿著東北方的峽谷行去會見到一座木橋，過橋後在F處與Jondar對話，得知他奉命守護星杖，日前跟隨的商隊被怪物襲擊，而星杖也被Shadowjumper搶走了。Jondar要求加入隊伍一起打擊怪物。

接著往北走從斜坡繞往木橋下方G處可遇見弄走獵人捕獸器的巨熊「黃眼」，將牠擊敗後回獵人之處可獲取90金幣，另外在巨熊後方的箱子也可獲得防具與法術卷軸。



在橋下找到巨熊黃眼的足跡。

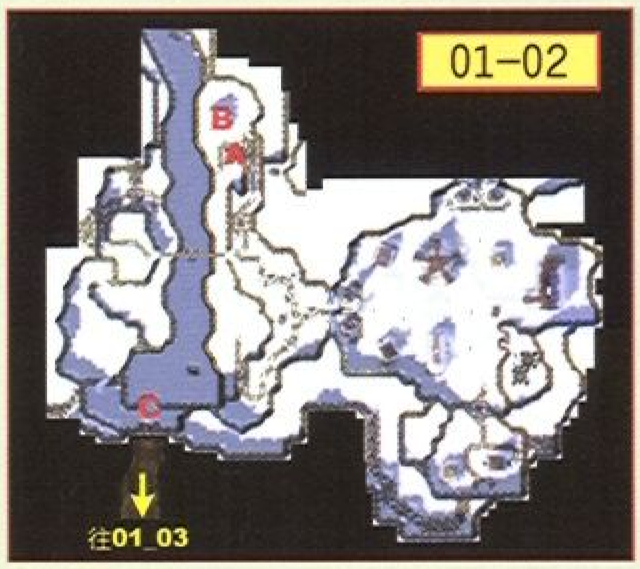
結束任務 捕獸器（The Trapper）

再繼續沿著峽谷往東北方走不久，可到達 H 處的貯藏山洞（Storage Cave），山洞中攻擊力與體力最強的是雪巨人，只要將山洞中的怪物全數殲滅即可完成任務。玩家可藉由山洞中的傳送點直接傳回村中。



山洞中的雪巨人攻擊力與體力最強。

結束任務 第一項試煉（The First Trial）



回城後找鎮長告知完成任務一事，鎮長要求主角找回星杖，否則一旦星杖落入怪物之手，將引起世界浩劫，交代完任務之後鎮長將西城門打開。

開啓任務 星杖（Staff of Star）

出西城門之前，記得先回西城門右方守衛塔找Reynard對話，他會將一把家族之弓交給主角，並且要他們找到他妹妹Lyssa，並將一把屬於Lyssa的弓交給她。

開啓任務 家族之弓（Family Bow）

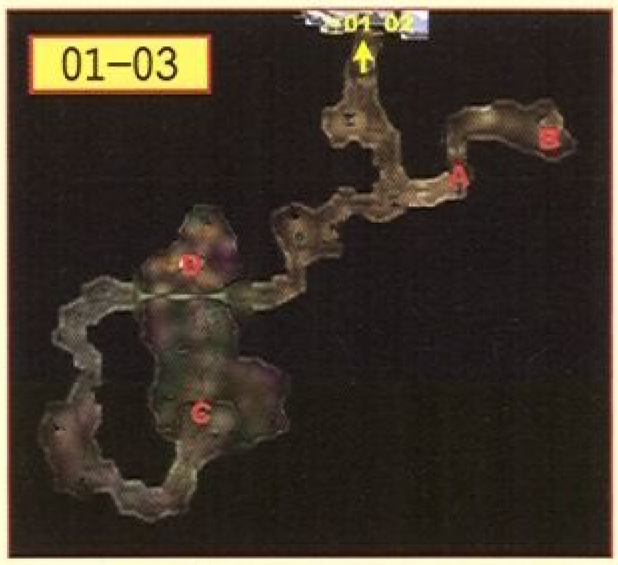
出西城門後進入冰凍之湖區域（Frozen Lake），往北走在 A 處會見到一個傳送點，往北不遠處有一間小木屋。進屋後與Ashley Wicket交談，得知主角的父母在二十多年前離開小鎮後，就再也沒回來過了。他表示在他們手中有祖傳的武器與裝備，希望主角能夠將這些裝備尋獲。

過木橋後，沿路往西南方來到 C 處的山洞前，遇到正在對抗大蜘蛛的Lyssa，協助她將大蜘蛛消滅之後，將Reynard託付他們的弓交給Lyssa，她會要求加入隊伍一起加入尋找星杖的行列。

結束任務 家族之弓（Family Bow）







進入山洞後遭遇一大群蜘蛛，在 A 處可撿到母親的日誌。進入 B 點時會遭遇一隻巨大的蜘蛛，將牠消滅之後，可在其後方發現一只散發綠光的木箱，打開木箱可獲得母親的弓（Ar-hok's Short Bow）。沿路來到C點的升降梯，下底層後從 D 處進入被遺忘的大廳（Halls of the Lost）。



巨大蜘蛛的背後可取得母親的弓。



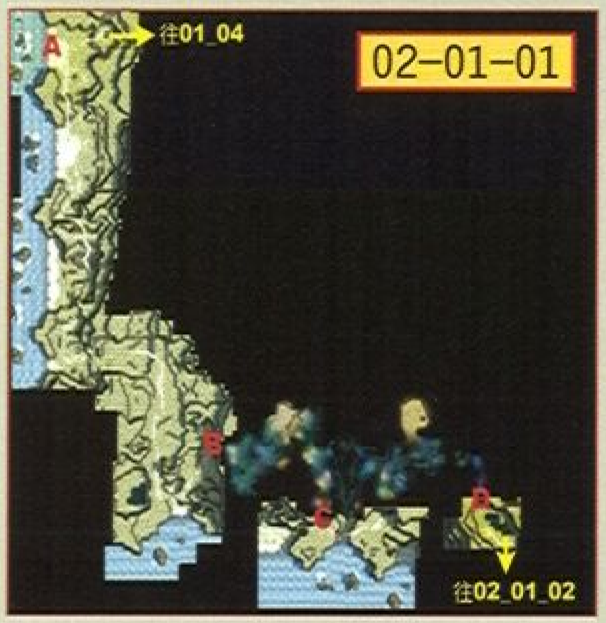
進入地下大廳的入口處可撿到一本Sebihp大師的報告。進入地下大廳之後，A 處可撿拾到一本關於怪物實驗的論文，B 處有一本助手的日誌。經過大廳往南通過長廊來到 C 房間，可撿拾到一本關於 Ashish 女將軍的檔案。在 C 房間的南北牆上各有一開關，將兩開關都打開後，西邊密室的牆會自動打開，密室中有一只散發綠光的寶箱，可獲得Illicor 套件中的戒指（Illicor's Ring）。

往東走經過長長的水道來到 D 房間，可撿拾到實驗日誌第 306 卷。最後在 E 處會遇到本關卡的王 Lost Queen Tail，牠的尾部會不斷生出雙頭蜘怪，體力值共有 165，必須先將尾部解決才行；而上半身的體力值更高達 220，且會使用遠距離毒氣攻擊。將大王擊敗後可獲得裝備，並經由牠身後的通道到達 F 處的傳送點回小鎮。利用上方的傳送點先回小鎮，與鎮長交談之後，得知必須趕緊將星杖找回，可利用怪物巢穴中另一個傳送點前往大陸海岸（Beach）。



將牆壁上的兩個開關打開即可開啓密室。

第二章 The Island of Legends



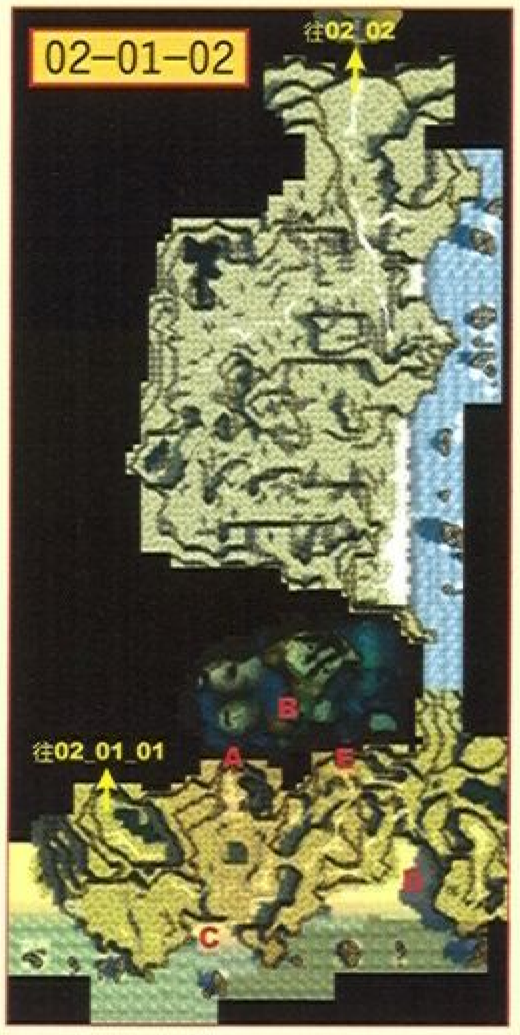
經由巢穴下方的傳送點來到一處地下通道，往西走出通道後進入西方島嶼的海岸。一行人在海岸旁遇見一名巨大的半巨人Najj，他要求加入主角的隊伍，不過條件是幫助他找尋失散的族人。

開啓任務 巨人的任務（A Giant Task）

一行人走到山洞前的B點處有一個生命神殿，可利用它來恢復全員的體力。進入山洞後由C點走出洞口，過木橋後進入第二個山洞，再由D點出山洞進入峭壁區域（Bluffs）。



半巨人Najj是隊伍成員中攻擊力最強的。



進入峭壁區後會遭遇攻擊力強大的蜥蜴族弓箭手襲擊，解決營地中的蜥蜴族人後，往北方從洞口A進入山洞。在B處可撿拾到母親遺留下的部份日誌，另外還有一只散發綠光的寶箱，打開後可獲得母親遺留的盾（Arhok's Shield）。

從原洞口退出來後繼續往東走，經過一座石橋，往北繞到C點會遇見一名商人艾隆，由於他的護身符被森林中的投擲精靈搶走了，要求主角替他尋回。

開啓任務 尋回艾隆的護身符（Recover Ilorn's Amulet）

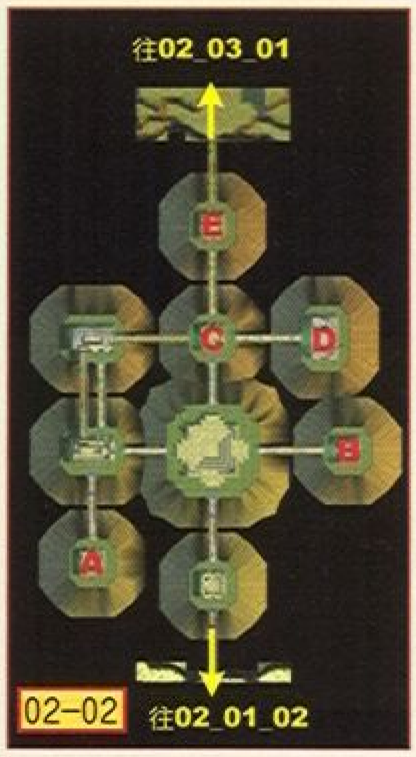
一行人可在D點遇見投擲精靈王，將牠擊敗後即可獲得艾隆的護身符，將它帶回給艾隆後可與他進行買賣交易。

結束任務 尋回艾隆的護身符（Recover Ilorn's Amulet）

從E點進入山洞並從北方穿出山洞後，進入另一邊的海灘。從右方峽谷上石橋一路往北行有一座浮在空中的巨石圖騰，再經過一道橋後到達伊利克城（Illicor）。



浮在空中的巨石圖騰是伊利克城的象徵。





一行人進入伊利克城中，卻遭遇一大群蜥蜴族的攻擊，到達廣場與市民交談後，才之此城市已被蜥蜴族襲擊，市民們請求主角替他們將城中的蜥蜴族人全數消滅。

開啓任務 魔法城市（The Wizard City）

此城市是由九個空中島嶼所形成，各島嶼之間以橋樑連接。在A處與B點可找到怪物據點，另外在A房間內可拾獲一本Genesis of The Lower Species。C點處會有一名為Nardulo的戰鬥法師要求加入隊伍。

任務完成後，回廣場找Quayhdar對話，他要求主角前往尋找Therg，目前他居住在Mhakesha之中，從他口中也可以得知要找到Shadowjumper的方法。另外，在解決掉所有城中的蜥蜴族人之後，前往D點的鐵匠處也可購買裝備，另外在中央廣場也可買到駄驢或駄獸。離開城市之前，與位在E點的Ezmera對話，她要求主角替他找尋跟隨Therg一起冒險的助手，也就是她的弟弟Algher Mhankur，並確保他的安全。

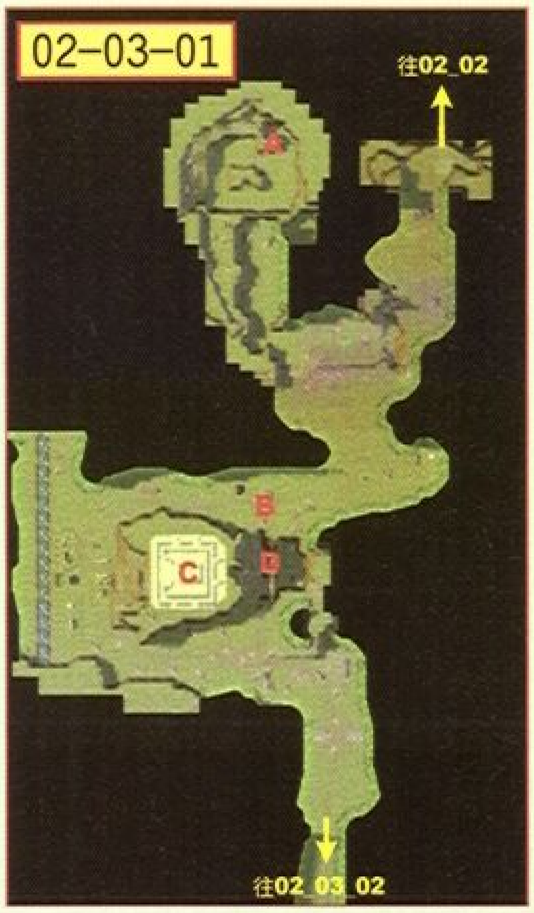


結束任務 魔法城市（The Wizard City）

開啓任務 Therg的助手（Therg's Apprentice）

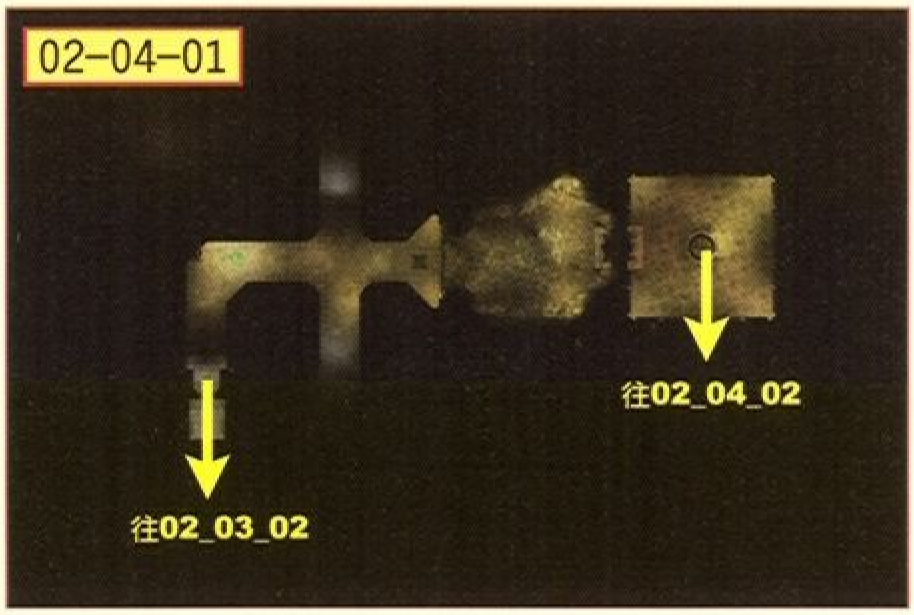
離開城市後進入黑暗森林區域（Dark Jungle）會遭遇不少豹人族的攻擊，在西北角的A處有一只綠色光芒箱子，打開後可獲得Illicor裝備套件中的護身符。一行人到達B點時，見到一位名為Kraal Yellowtalon的男子正遭受怪物攻擊，協助他擊敗怪物後，他要求加入隊伍。

上C處金字塔頂，可撿拾到一張教導如何使用天文望遠鏡的羊皮紙，一旁的箱子裡可獲得不少道具。沿著西邊的小溪繞往東南方走，繞到斷中央D點也可發現一個裝滿寶物的箱子，然後繼續往東南方向走，穿過一條綠色山谷後進入Dig Site區域。





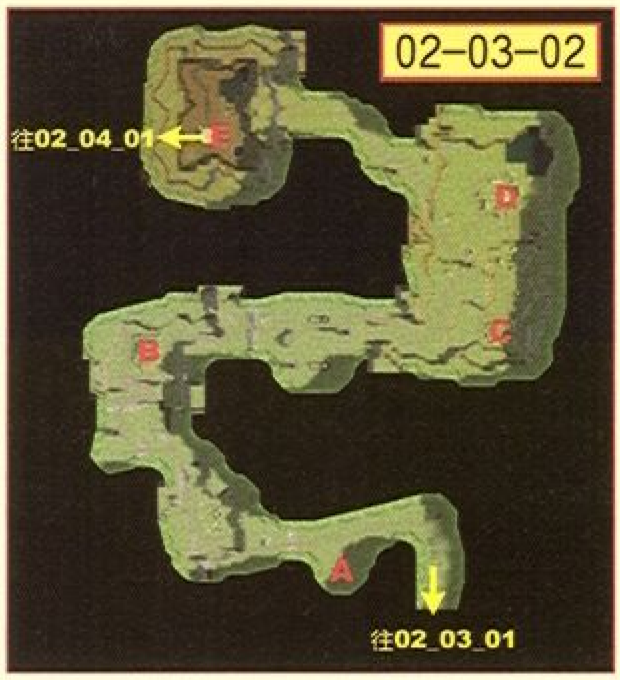
出城後遭受到獸人族的攻擊。



進入地下通道來到地下都市（Underground City），往東走到底看見一處吊籠，在吊籠前遇到歷史學家Therg，他交給主角一本關於Shadowjumper的書。另外，他請求主角替他找尋他的助手Algher Mhankur，他到底層找尋哈薩之石（The Stone of Lhaoc），懷疑他可能遭到怪物的襲擊。

開啓任務 哈薩之石（The Stone of Lhaoc）

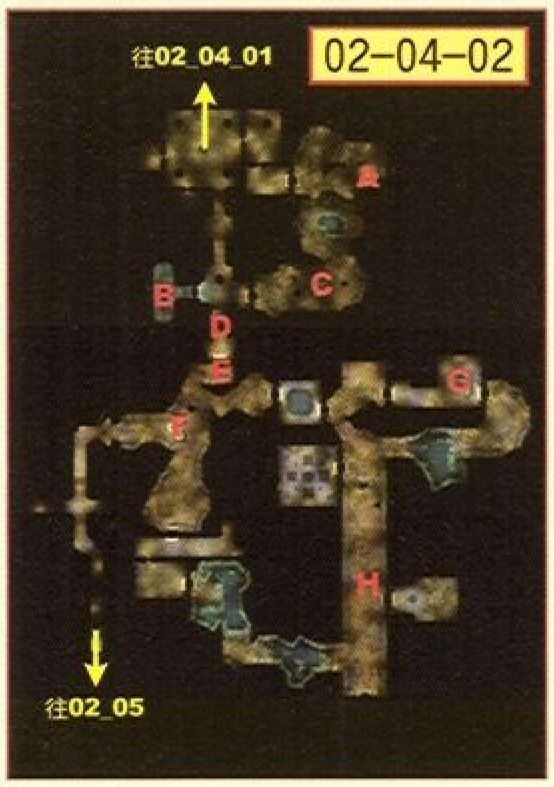
進入此區後會遭遇一群豹人與獅人的攻擊，A點處有一個生命神殿，可補充隊員們的體力。走上一段小緩坡之後，會遭受巨大的蠍子攻擊。B處可撿拾到一個卷軸寫著關於Illicor具有風的力量，若能收集到所有Illicor套件裝備，即可擁有風的力量。C點與D點各有一只箱子都裝了不少高級裝備。





沿著蜿蜒的小路到達E點的地下通道入口，進入之前先向門口的商人購買一些補給品。

豹人擅長使用弓箭。

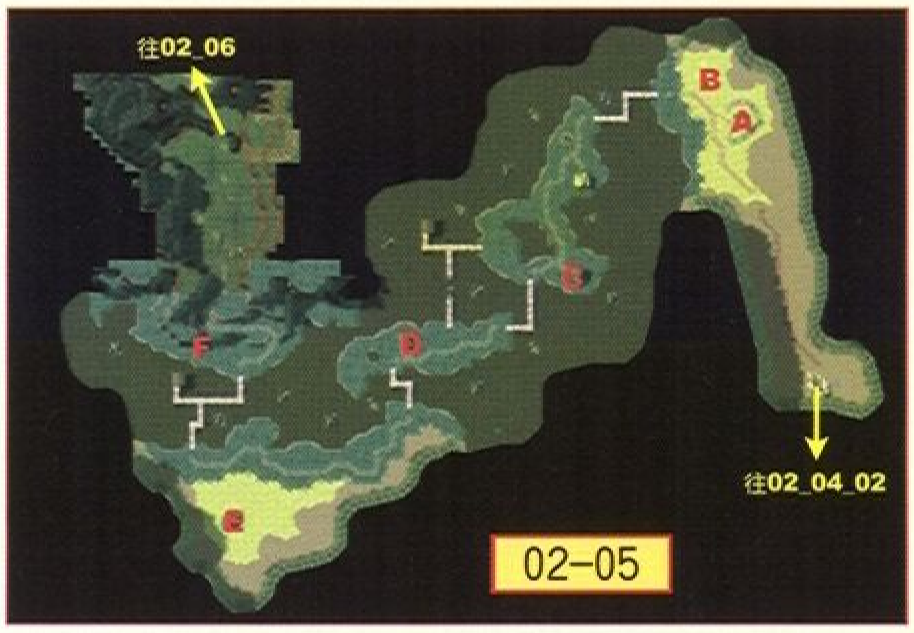


搭乘吊籠到達底層，A處有一隻巨大的蠍子，在B點可撿拾到母親部份的日誌與一把母親的長劍（Arhok's Long Sword），該房間中還可發現另一只裝滿高級寶物的箱子。C房間中有許多機器人會出現攻擊，另外，在該房間上方的小水池邊還有一只裝滿裝備的箱子。要注意走到D點時方向的指標會產生南北轉變，為了方便讀者參考，以左邊的地圖為依據。在E點見到Algher Mhankur在F點處遭受到獸人的攻擊，不過兩處之間被落石阻隔，必須從右方繞道而行。G點處有機器人出現攻擊，不過在水池邊有一只裝滿寶物的箱子。在H點處可撿拾到Algher的筆記，不過該處有很多機械人與機械蠍子會出現攻擊。到達F點成功救出Algher Mhankur之後，他會要求加入隊伍。



巨大的蠍子攻擊力非常強。

結束任務 Therg的助手（Therg's Apprentice）



走出地下通道後到達冰凍沼澤（Fen of the Frozen）區域，在通道的出口處可撿拾到一本由死亡大帝Cicatrix的祭司們所寫的書信。A點有一個傳送點，不過目前還無法使用。在傳送點附近有一處營地B，如果Najj在隊伍之中的話，「巨人的任務」可獲得解決。與Kirr對談後，得知在多年前曾經見過主角的父母，並警告他前方沼澤的盡頭是黑暗侍僧的巢穴，並希望主角替他們阻擋邪惡勢力的侵襲。

結束任務 巨人的任務（A Giant Task）

開啓任務 黑暗侍僧（The Dark Acolytes）

在營地之中有一個名為Mkeagan的女弓箭手，可邀請加入隊伍，另外可購買一些防具裝備與馱獸。沼澤可涉水而過，不過要當心忽然出現的巨藤攻擊。C破屋外有一只裝滿裝備的箱子，另外在D破屋前可撿拾到Kajj的字條。到了西南方的E破屋前，會出現大批浮在半空中的黑暗侍僧，將牠們全數殲滅後即可完成黑暗侍僧的任務，而破屋中央的木棺中有許多寶物。繼續往北走會在F點處遇到一隻紅黑色的巨熊與樹妖的攻擊，過石橋後即抵達死亡之山（Mountain of The Dead）。

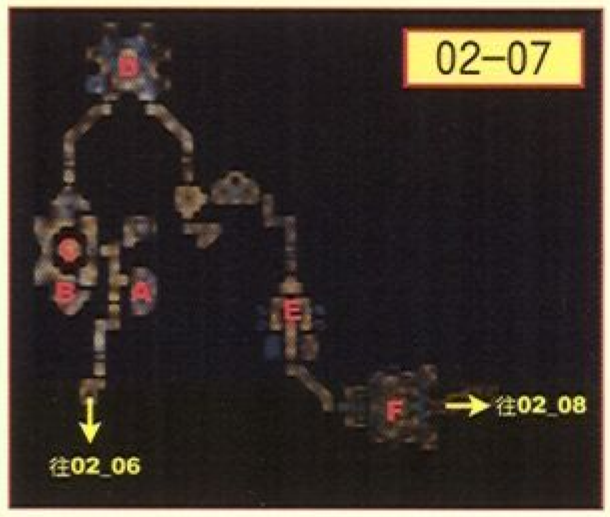


破屋旁出現許多黑暗侍僧。



一路上出現很多骷髏怪的攻擊，沿著山路盤旋而上，在經過各墓地時要當心有亡靈與死屍出現，經過A點時出現一段動畫，從B點骷髏狀墓穴中出現兩名死靈騎士。將入口附近的怪物全數殲滅後進入骷髏墓穴中。才剛進入通道就遇見一名男子Konus，他請求加入隊伍並除掉死亡大帝。

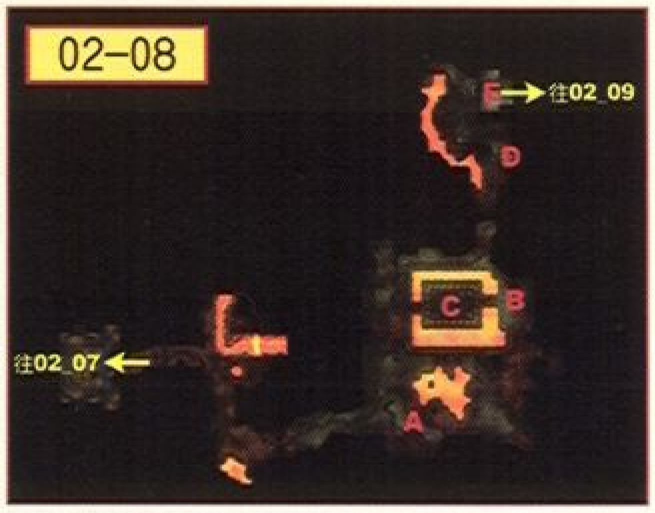
開啓任務 死亡大帝的末日（The Scourge of Cicatrix）



往右方走並搭乘升降梯到達底層後，會遭受許多殭屍與浮在空中的骷髏頭攻擊，在A房間與B房間中有很多石棺與箱子可找到許多裝備與道具，不過得注意躲藏在裡面的戰鬥死靈出奇不意的攻擊。C房間正中央有一個木箱，裡面藏有大量裝備與法術。而房中的石棺都藏有戰鬥死靈。大廳D會出現很多黑暗侍僧與骷髏頭攻擊，而正中央的箱子中可取得很多裝備寶物。E的兩側是牢房，必須將牢門打破才能攻擊裡面的怪物或打破裡面的木桶取得寶物。F大廳中到處都是黑暗侍僧、死靈騎士與骷髏怪出現，正中央有一只散發綠色光芒的箱子，可獲得Kajj套件中的鎧甲。接著往西走進入熔岩區。



必須將牢門打破才能進入。



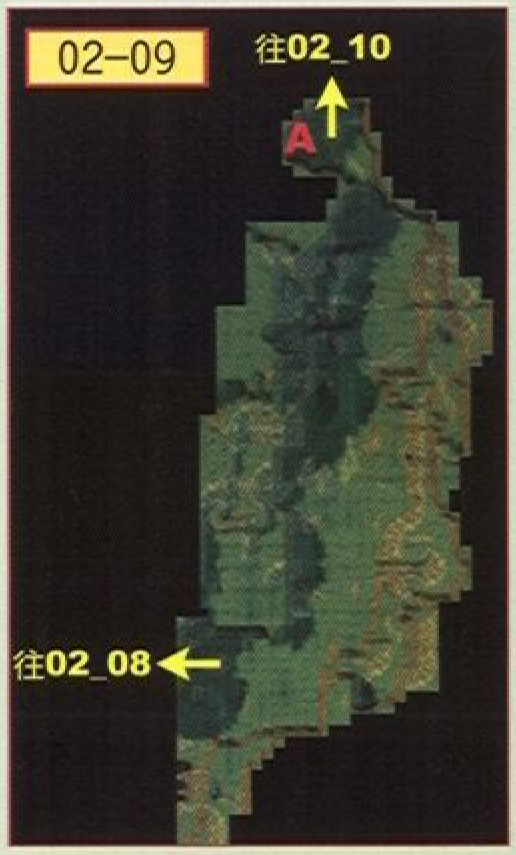
在熔岩區中會不斷遭遇到巨大蝙蝠怪與死靈騎士的攻擊，A處有一隻更巨大的蝙蝠怪看守，旁邊的箱子可取得高級裝備。B處有三個石棺與一只箱子，皆裝有很多寶物。在進入C平台之前必須先行存檔，因為人頭馬身的骷髏－死亡大帝在此備戰。可別以為死亡大帝身邊僅有四名小嘍囉，一旦主角們接近牠時，會出現更多骷髏怪出來幫忙，必須小心應戰才行。將所有怪物擊敗之後，要注意平台上四週都是可打破的箱子，可獲取大量裝備寶物。



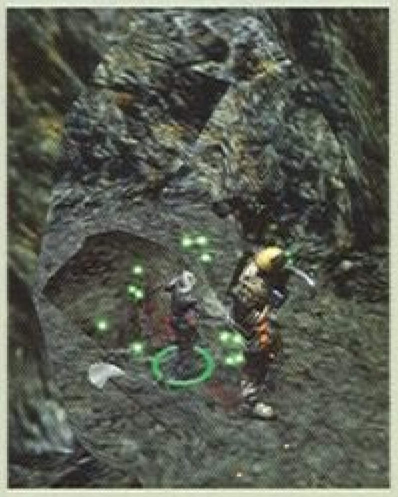
半人馬骷髏的死亡大帝。

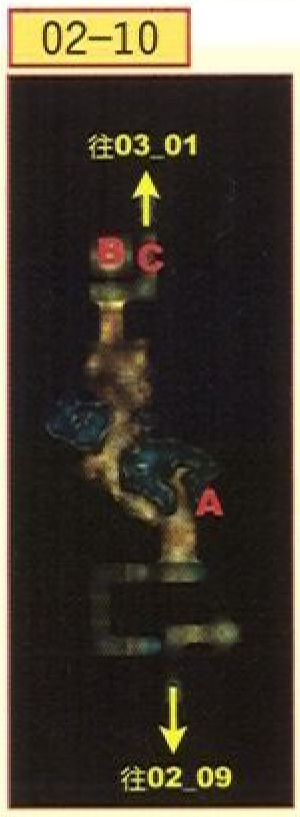
結束任務 死亡大帝的末日（The Scourge of Cicatrix）

D處有一個傳送點，是通往冰凍沼澤營地旁的傳送點，玩家在繼續行程之前可利用此傳送點先回營地賣賣物品，再經由E點的升降梯返回地面。



走出通道後一路向北走，在進入地下墓穴之前，注意左側的A點有一只綠色光芒的寶箱，打開後可獲得Illicor套件中的鎧甲。





在地下墓穴中到處都是骷髏兵以及巨人骷髏兵，不過可以多留意沿路一旁青綠色的大木箱，裡頭通常裝有相當多的寶物。A點有一只大箱子，必須由水池淺灘涉水過去取得，必須提防水中的魚怪。B房間中有一名老人Nirr，從他口中得知他與其子Jaff原本計畫一同前往Xulphae's Cove朝聖，不過中途兩人發生口角不歡而散，對此他感到愧疚與不安，他希望主角能代為傳達一封書信給他的兒子。離開房間前別忽略旁邊的箱子裝有許多裝備。另外，在C點可撿拾到一張歡迎函。

開啓任務 特別的書信（Special Delivery）

第三章 The Crownand The Cut

走出地下通道後進入Ruined Ziggurats區域，在通道的門口處可撿到一張關於Jherkal's Crown的導覽。一行人正要踏上附近的遺跡時，看見Shadowjumper現身並襲擊附近的一名守衛者。在A點處可尋獲此名奄奄一息的男子，並在他身旁發現一本日誌。守衛者在臨終前要主角們前往阻止Shadowjumper取得該遺跡中的古老能量。



開啓任務 神聖的守衛者（The Sacred Guardian）

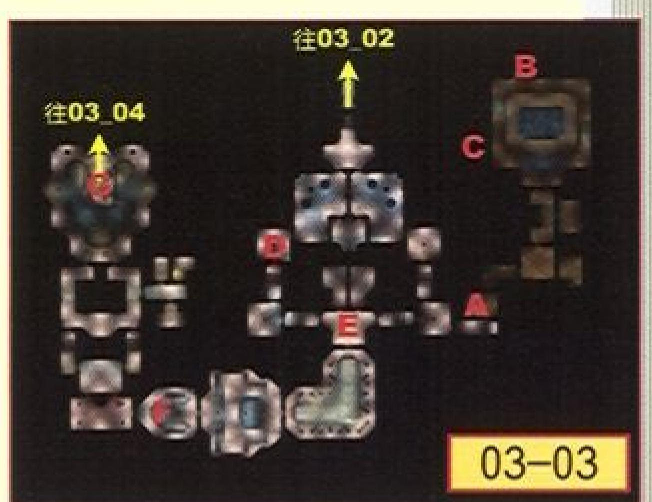
遺跡中到處都是蜥蜴族人，在神殿的附近樹叢中會出現幾隻巨大的土蜘蛛與蜜蜂，B點的綠色箱子中可找到Kajj套件中的手套，另外在C點也有一只裝滿道具的箱子。繼續往北走出過峽谷之後進入Ruined City區域。



金字塔附近常出現有大有小的土蜘蛛。



進入此城後，在A點可發現一只綠色箱子，可取得Illicor套件中的法杖，旁邊有一只長形箱子裡面也有許多道具。往北走到水池中在B點也可發現一個散發綠光的甕，裡面裝有Solov套件中的盾。接著沿著西方的狹道往南走至C點的地下通道，在圓形的通道前有一個名為Jharmaya的女法師會提供Shadowjumper的行蹤之外，並詢問是否可加入隊伍。



走下地下城之後走到A處有一個升降梯，搭乘升降梯到達底層後，進入後面最大的房間，在從左邊數來第二間B牢房中可找到一只綠色的甕，裡頭有一本有Solov套件中的魔法書。在C牢房中有個已死亡的人名叫Dhald，利用復活術讓他復活後，可得知此城遭受怪物攻擊的經過。返回升降梯回到原地下迷宮，走到D點處可拾獲一張行程說明書。在E點有一架自動販賣機可買賣裝備和道具。進入F大廳後會遭遇一隻巨大的蜘蛛怪，在G處有一座傳送點，只要將旁邊的能量水晶銷毀，即可解決守衛者的任務。

結束任務 神聖的守衛者（The Sacred Guardian）



利用傳送點抵達新區域Demlock's Cut，A點的墓地有許多獸人看守，不過附近的箱子可取得許多裝備。B點和C點為獸人的營地，附近還有一些蚊蠅會趁機攻擊。通過石橋後到達Demlock's Ravine，在D點可撿到一本Demlock's Demise，裡面寫到關於神殿的歷史與附近瀑布水流的由來。走下斜坡後出現許多巫師與一大群召喚而來的怪物。在木橋前的E點有一名商人，他警告我們別輕易過橋，因為橋對面有可怕的牛頭人，而且連他的兒子在對岸設下了陷阱都無法制服牠們。他請求主角替他們除掉這些怪物，成功的話可與商人的兒子交易商品。


眾多巫師召喚出巨大的牛頭王。

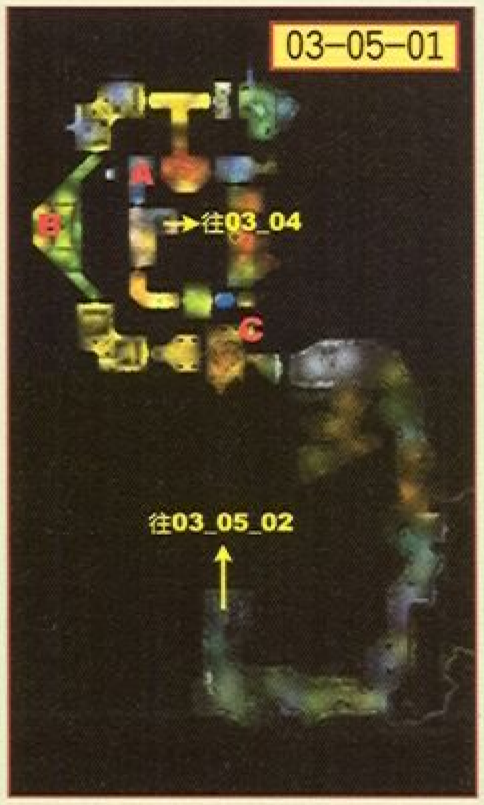
開啓任務 可怕的牛頭人首領(The Horror of The Run Master)

過木橋後，從右邊的瀑布後方繞過去走到F點會發現一個發出綠光的甕，可獲得Solov套件中的弓。在G點有一座神殿，會出現大批巫師與他們召喚出來的巨大牛頭怪，此任務的目的就是要消滅所有牛頭怪與巫師，將牛頭王消滅之後可獲得他手中揮舞的大鐮刀。過了長橋之後便會在H點遇見商人的兒子，此時便可與他買賣物品，並獲得Demlock套件中的魔法書。

結束任務 可怕的牛頭人首領(The Horror of The Run Master)

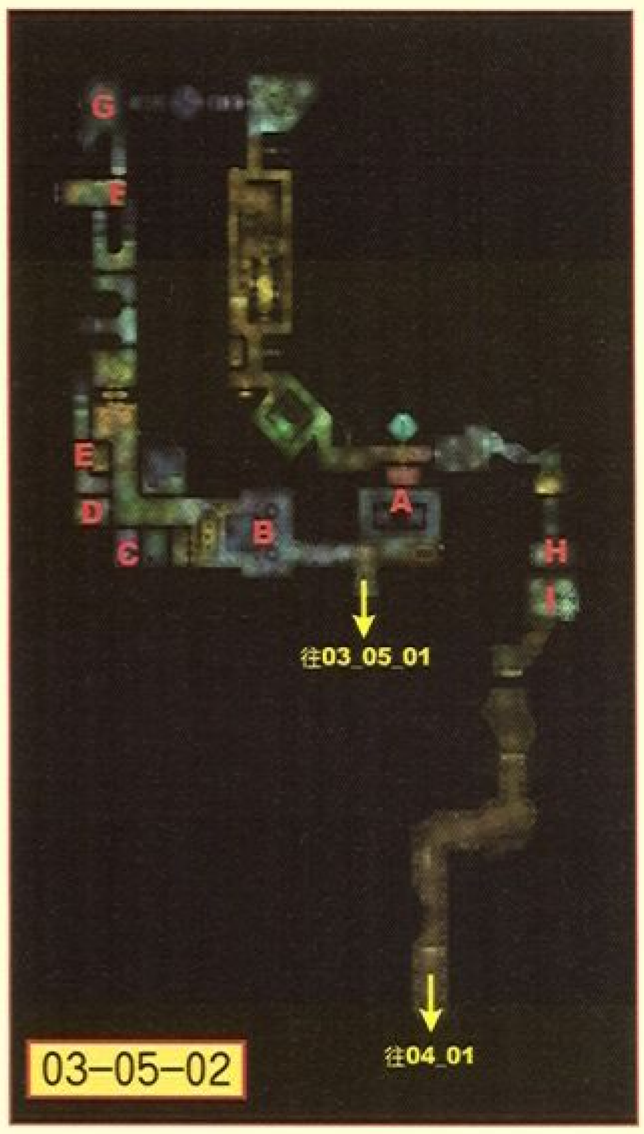
雖然在商人旁邊有一座傳送點，旦目前仍無法使用。往西走經過一道石橋後繞往東北方，沿途會遭遇一群紅色與綠色的四腳怪攻擊，在過木橋前先前往I點取得綠色寶箱中的Kajj套件的頭盔。過木橋後仍需提防大批出現的牛頭怪與巫師，最後在J點再次遇見了歷史學者Therg，他認為在Kmethket塔中埋藏著古文明知識，要求主角進入其中以發現此沈陷之塔的秘密。

開啓任務 沈陷之塔(The Sunken Tower)



進入塔中便會在地上撿到一本巫師手冊，進入地下通道後往右走會見到一座升降梯，搭乘升降梯往底層走。升降梯到達底層後，會在地上撿到一本法典。在塔中到處都是會放電攻擊的光團與四腳怪，有時也會出現黑衣法師攻擊。A房間與隔壁房間之間被落石擋住無法直接通行，必須改道繞過去。B房間中有一只長形箱子，內有很多寶物，C點也有一只箱子裝滿寶物。此關卡地圖中最值得注意的怪物，是會變化成我方角色的光團，只要變成我方角色之後，其攻擊能力與原來的我方角色一樣。進入地洞後會出現很多刺尾蜻蜓，同時必須提防躲在兩側的黑衣法師偷襲，繞過地洞後來到一處地下迷宮。

進入地下城後，首先在A處有一個圖書館管理員石像，點選他之後可聽到一段錄音。B房間中到處都是刺尾蜻蜓與蠍子，在房間的上下兩側各有一尊石像，同樣點選之後可聽到錄音。C房間中雖然有一座生命神殿，但已損壞無法使用。D房間、E房間與F房間中也各有一尊有錄音的石像。到了G房間中出現三個攻擊力很強的泥怪與大批刺尾蜻蜓攻擊，不過房間中有很多箱子都裝滿道具。



在H房間中有一只綠色箱子，打開後可獲得Illicor套件中的魔法書。I房間中有一個傳送點，傳送的位置是Demlock's Ravine區域中商人旁邊的傳送點，玩家可先傳送至此處買賣身上的裝備後再傳回I房間繼續行程。從寂靜的峽谷走出石塔即可發現另一新區域，而探訪沈陷之塔的任務也告完成。

結束任務 沈陷之塔(The Sunken Tower)

第四章 Pilgrimage of Redemption



走出地洞後到達新區域 Xot's Pass，並且再度遭受到獸人族的攻擊，除此之外還出現揮舞鐮刀的狒狒族人攻擊。在 A 點是一處獸人族的營地，只要除掉其中的首領就可找到哈薩之石。

結束任務 哈薩之石 (The Stone of Lhaoc)

在 B 點有一個名為 Uelda 的女子，她表示她的丈夫 Umberteen 與一群朋友前往聖地朝聖，不過卻遭到獸人襲擊，她的丈夫與其她朋友都被獸人擄走，所以希望主角能替她救出她的丈夫。

開啓任務 開啟任務：拯救 (Redemption)

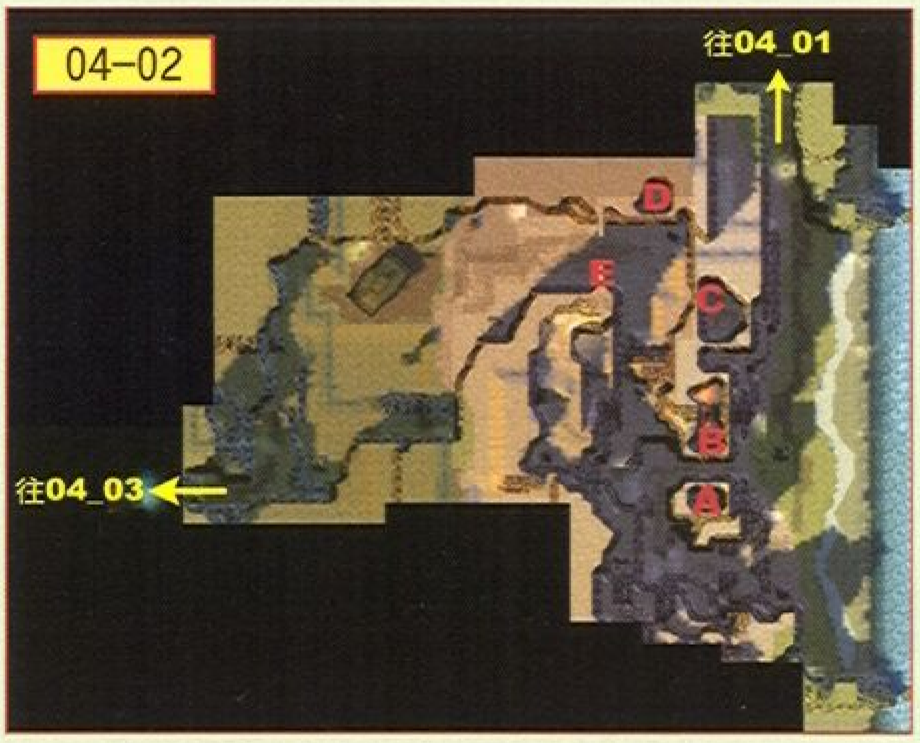
經過 C 點進入新區域 Xot's Badlands，出現很多鱷魚頭人身怪物與大小蠍子的攻擊，D 洞穴與 E 洞穴是蜥蜴族人的營地，可獲得不少道具裝備。F 點的綠色箱子裝可取得 Demlock 套件中的護身符。越過水塘時，在 G 點會出現一隻巨大的獨眼巨獸，若不將牠先斬除的話，會不斷生出小隻的獨眼巨獸來。進入 H 山洞後便可發現 Umberteen 被關在此處，將看守的蜥蜴族人全部殲滅之後並將 Umberteen 救出。Umberteen 表示他的哥哥 Ghage 很可能認為他已經死掉了，於是請求主角幫忙尋找他，並交給他一本魔法書作為信物。



巨大的獨眼怪會不斷生出小獨眼怪來。

結束任務 拯救 (Redemption)

開啓任務 團圓 (Reunion)



離開山洞後往南走即進入新區域 Cliff City，海邊沿岸有多處蜥蜴人的營地。在 A 山洞中可遇見 Ghage，將 Umberteen 還活著的消息告訴他之後，即可解決上一個任務。此外，他表示蜥蜴王可能已經掌握大陸上的魔法，於是交給主角一張字條，要一行人照著上面所寫的方式來阻止牠的惡行。

結束任務 團圓 (Reunion)

開啓任務 蜥蜴王的毀滅 (Nosirrom's Fall)

到 B 山洞時有一個名叫 Ohn 的女子，從她口中得知 Jaff 正率領朝聖者前往 Nosirrom 的城堡，由於擔心他們的安危，希望主角一行人能過去協助他們，與她對話完之後可以與她進行買賣。在 C 點有一個名叫 Eradi 的女子，請求主角一行人幫忙找到被蜥蜴人控制住的聖泉，好讓他們完成朝聖的儀式。在 D 山洞中可撿拾到一本 Fortress Emarard，而在斷橋一端的 E 點可發現一只綠色箱子，打開後可獲得 Kajj 套件中的爪套。



水晶洞穴中出現許多大嘴怪。

開啓任務 聖泉 (The Healing Well)

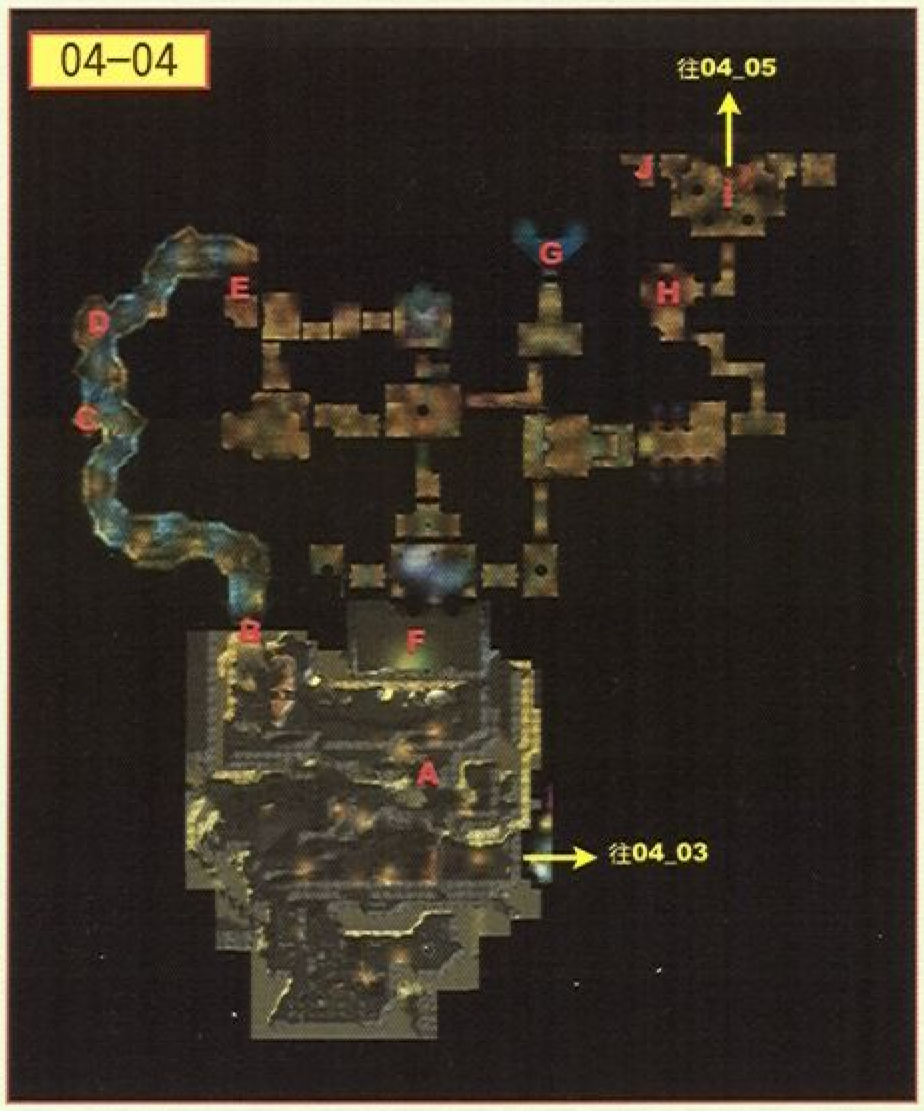


往西南方走進入山洞後，會遭遇許多蜥蜴族人與獨眼大嘴怪攻擊，經過數道石橋到達 A 點的廣場之後，可撿拾到一本關於鐘塔的書本。B 點有幾個裝滿寶物的箱子，C 點附近的廣場是聚集怪物最多的地方，不過在 C 點的神殿中央可找到發出綠光的寶箱，可獲得 Clockwork 套件中的靴子。D 點就是聖泉，只要將附近所有怪物全部消滅就可達成任務，另外如果隊員靠近聖泉即可獲得祝福 300 秒。



聖泉可祝福全隊隊員 300 秒。

結束任務 聖泉（The Healing Well）



走出洞穴後進入新區域－ Ramparts ，要往北方走有兩條路，一條是往西方走到底再繞往南，經過木長橋後往北走，另一條則是走道底之後往東北方走，這樣不須經過木長橋。才剛經過 A 點的木短橋就聽見蜥蜴王在城堡裡的聲音，原來主角的父母親就是死在牠手裡！

由於城堡的鐵門深鎖，必須從另一入口進入。繞過斷裂的木橋往北走從 B 點進入山洞。在山洞口遇見了 Jaff ，將他父親的信轉交給他之後即可完成「特別的書信」任務。

結束任務 特別的書信（Special Delivery）

在山洞中到處都是散落的武器防具，不過等級良莠不齊，撿拾時可稍微挑選一下。洞穴中的石巨人攻擊力很強，必須小心應付。C 點可看到一只綠色箱子，裡面裝有 Demlock 套件中的戒指。在 D 點有一隻超巨大的獨眼怪，攻擊力與體力都相當高，六隻腳還會放電攻擊，是相當強悍的對手。過 E 點後進入新區域－ Strnghold 。在 F 房間中便可遇見蜥蜴王，蜥蜴王的體力值相當高，且會使用治癒術不斷替小嘍囉們與自己補血，因此必須先以牠為主要攻擊目標。



巨大的獨眼怪最可怕的是牠六隻腳的雷射攻擊。

結束任務 蜥蜴王的毀滅（Nosirrom's Fall）

在 G 房間中有一名精靈 Neener ，牠告知主角 Shadowjumper 已前往熔岩區域，並且在沿途佈置了四個水晶守衛，必須將這些水晶守護者銷毀才行。與他對話完之後，可與精靈買賣一些物品，因為他是整個遊戲中最後出現的商人。



精靈 Neener 是遊戲中最後一個商人。

開啟任務 水晶守護者（The Crystal Guardians）

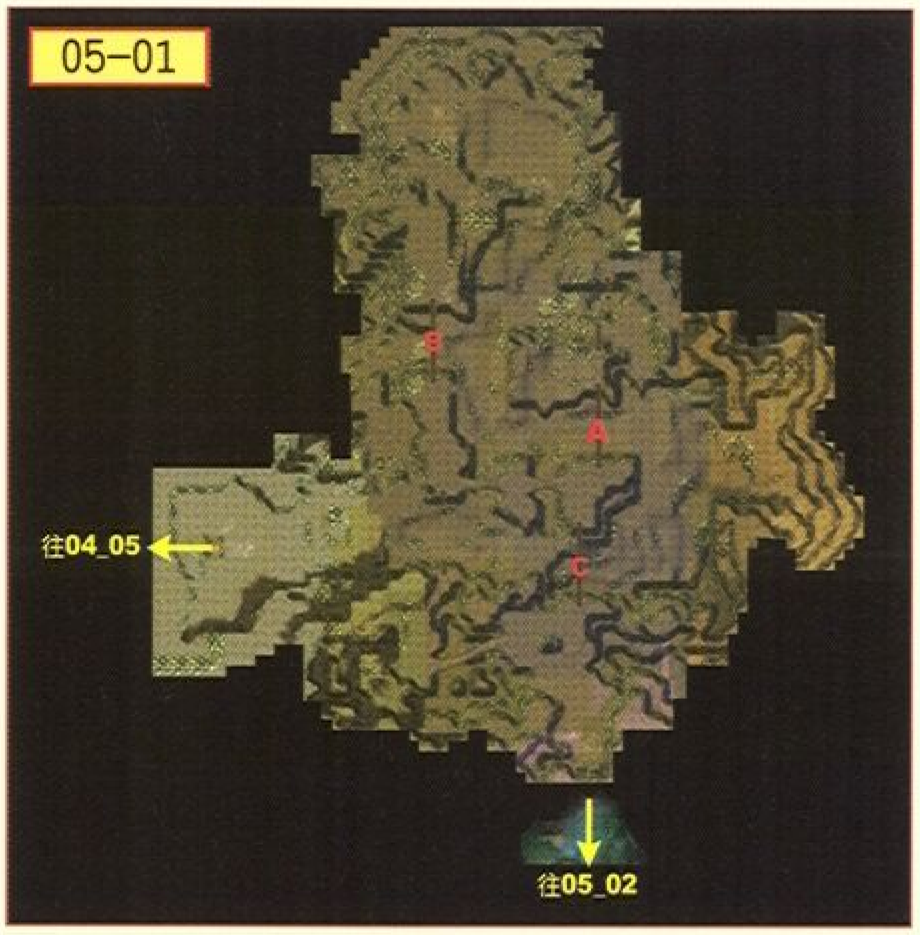
往東走會經過一處監獄，每間牢房中幾乎都有箱子可取得道具。在 H 房間與 I 房間中各有幾個黑暗水晶，必須將它們全數摧毀。另外，在 J 房間中還可獲得 Clockwork 套件中的護身符。最後從 I 房間中央往北走即可到達熔岩地區。



熔岩區中除了會出現蜥蜴人之外，還有許多水晶巨人及手拿機關槍的機器人。將熔岩區中的四個橘紅色的水晶守護者消滅之後，至傳送點附近的 A 點可取得 Clockwork 套件中的法杖。

結束任務 水晶守護者（The Crystal Guardians）

第五章 The Coundown

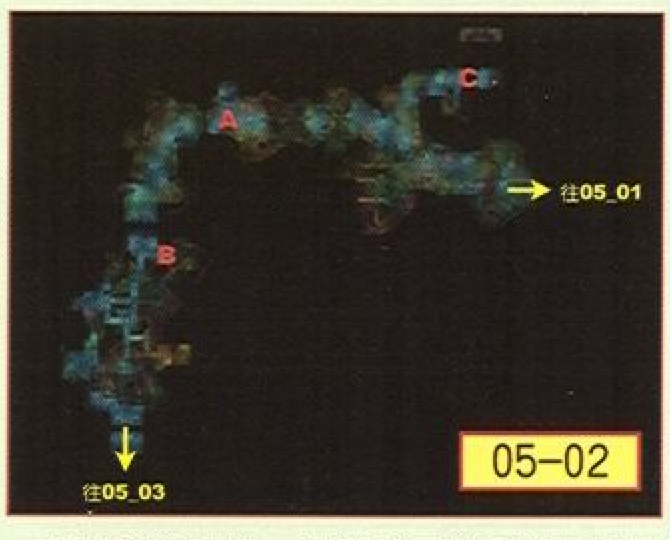


利用傳送點來到新區域 Great Clock，在傳送點附近再次遇見 Therg，從他口中得知 Shadowjumper 打算毀掉巨鐘取得強大力量，如果讓他得逞，將會使整片大陸陷入浩劫。

沿途有許多哥布林、蜜蜂、巨人與雙頭巨人等怪物出現攻擊。行走的方向大致是走出傳送點後往東直走到底，先繞過石橋下方往北走後再繞過 A 鐵橋下方沿著谷底往北方走，在最北方繞上斜坡過 B 鐵橋，往南走到底後在轉東通過兩座石橋，接著再往南過 C 鐵橋一路走到底便可看到山洞入口。



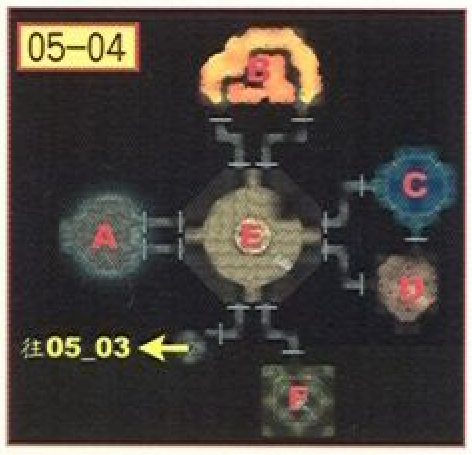
荒地中偶而會出現的雙頭巨人。



進入洞穴後來到一處機械工廠，此地出現的多半都是機器人或機械獸，到了 A 點以後更會有坦克砲車出現。在 B 點有一架自動販賣機，是遊戲最後可買賣物品的地方。另外，在入口處附近的 C 點有一處深鎖的大門，此地是一處秘密房間，等全部破關後再回此處即可將門打開，房間中有一個升降梯，搭乘升降梯可到達一處神祕的迪斯可舞廳，可獲得一頂很時髦的帽子與與小雞魔法。



進入此地區的大門之後，必須要提防忽然從牆上岸門出現的機器人。在 A 房間上下層的中間夾層中有一只綠色寶箱，可獲得 Clockwork 套件中的十字弓，到達 B 點時要注意附近的大木箱裡藏有機械人。最後到達 C 點乘坐升降梯來到二樓。



到達二樓後在尚未打開齒輪門之前，一定要先存檔，因為每進入一個房間前都會有相當強的嘍囉在門外看守。A 房間是由風精靈所看守的房間，共有六個小的風精靈及一個風精靈大王把關。將風精靈打敗後可取得寶箱中的四本魔法書。把守 B 房間門口的嘍囉增加為 5 個，B 房間是由火精靈看守的房間，房間中共有兩個火精靈，兩個的體力值都高達 1368，打敗後可取得房間寶箱中的法杖與弓。C 房間是由水精靈看守的房間，水精靈只有一個，兩旁還有兩個攻擊力不強的魚怪，是四個元素房間中較容易通過的，獲勝後可取得房間中的兩枚戒指與兩枚護身符。D 房間是由地精靈所看管的，除了兩個小地精靈之外，還有一個攻擊力最強的地精靈王。

最後進入中央巨鐘的 E 區域，在巨鐘前看到了 Shadowjumper，不過一行人抵達時，他已經吸收了巨鐘控制大地氣候變化的強大力量，成為最可怕的強敵。走下樓梯之後，在左側保護黑暗水晶的嘍囉會先衝過來攻擊，這些嘍囉們的體力值與攻擊力都是相當高的，而在大鐘附近的 Shadowjumper 也會不斷地召喚出龍卷風、火球、冰雹等攻擊，因此必須有至少一名自然法師在一旁不斷施展治療之風來協助全體隊員才行。在大廳中央共有三處黑暗水晶，它會不斷以黑暗力量幫助小嘍囉們和 Shadowjumper，因此必須將三座水晶毀滅才行。F 點的傳送點是直接回冰凍之湖區域裡的傳送點，如果想要先前往秘密房間的，可先不用急著從這邊回去。



終於解決掉罪大惡極的魔王。

結束任務 星杖（Staff of Star）

成功將 Shadowjumper 消滅之後，巨鐘再度恢復運行，亞蘭納大陸也再次重回和平的日子。

第六章 六大套件

Arhok's Lot

Arhok's Leather

基本能力	防禦10
單一附加能力	鎧甲+1
兩樣附加能力	鎧甲+16
三樣附加能力	鎧甲+32、5%的機率可在攻擊中使用焰擊術
四樣附加能力	鎧甲+48、10%的機率可在攻擊中使用焰擊術

Arhok's Short Bow

基本能力	距離12、傷害力11～20
單一附加能力	體力值+5
兩樣附加能力	體力值+10、遠距攻擊+4
三樣附加能力	體力值+20、遠距攻擊+12
四樣附加能力	體力值+40、遠距攻擊+20

Arhok's Shield

基本能力	防禦力8
單一附加能力	1%的機率可阻擋近戰攻擊
兩樣附加能力	2%的機率可阻擋近戰攻擊
三樣附加能力	3%的機率可阻擋近戰攻擊
四樣附加能力	4%的機率可阻擋近戰攻擊

Arhok's Long Sword

基本能力	攻擊力25～35
單一附加能力	每擊增加生命值1
兩樣附加能力	每擊增加生命值2
三樣附加能力	每擊增加生命值3
四樣附加能力	每擊增加生命值4

Air of Illicor

Illicor's Ring

基本能力	配備需求：智慧12
單一附加能力	魔力+10
兩樣附加能力	魔力+17、鎧甲+5
三樣附加能力	魔力+31、鎧甲+10
四樣附加能力	魔力+59、鎧甲+15
五樣附加能力	魔力+115、鎧甲+20

Illicor's Amulet

基本能力	配備需求：智慧15
單一附加能力	自然魔法最大攻擊力+1
兩樣附加能力	自然魔法最大攻擊力+2
三樣附加能力	自然魔法最大攻擊力+4
四樣附加能力	自然魔法最大攻擊力+8
五樣附加能力	自然魔法最大攻擊力+16

Illicor's Beaded Hauberk

基本能力	配備需求：智慧18、防禦力30
單一附加能力	鎧甲+5、4%機率在攻擊時使用閃電術
兩樣附加能力	鎧甲+10、6%機率在攻擊時使用閃電術
三樣附加能力	鎧甲+20、9%機率在攻擊時使用閃電術
四樣附加能力	鎧甲+35、13%機率在攻擊時使用閃電術
五樣附加能力	鎧甲+55、20%機率在攻擊時使用閃電術

Illicor's Staff

基本能力	配備需求：智慧20、攻擊力60～80
單一附加能力	自然魔法技能+1
兩樣附加能力	自然魔法技能+1
三樣附加能力	自然魔法技能+2
四樣附加能力	自然魔法技能+2
五樣附加能力	自然魔法技能+3

Illicor's Spellbook

基本能力	配備需求：智慧24
單一附加能力	自然魔法攻擊力+1%
兩樣附加能力	自然魔法攻擊力+2%
三樣附加能力	自然魔法攻擊力+3%
四樣附加能力	自然魔法攻擊力+4%
五樣附加能力	自然魔法攻擊力+5%

Kit of Kajj

Kajj's Breastplate

基本能力	配備需求：力量18、防禦力80
單一附加能力	力量+1、鎧甲+5
兩樣附加能力	力量+2、鎧甲+10、2%機率閃避攻擊
三樣附加能力	力量+3、鎧甲+25、4%機率閃避攻擊
四樣附加能力	力量+4、鎧甲+50、6%機率閃避攻擊

Kajj's Gauntlets

基本能力	配備需求：力量18、防禦力6
單一附加能力	鎧甲+5
兩樣附加能力	鎧甲+10
三樣附加能力	鎧甲+15
四樣附加能力	鎧甲+20

Kajj's Helm

基本能力	配備需求：力量20、防禦力8
單一附加能力	近戰技能+1
兩樣附加能力	近戰技能+1
三樣附加能力	近戰技能+2
四樣附加能力	近戰技能+2

Claws of Kajj

基本能力	配備需求：力量22、攻擊力53～73
單一附加能力	每擊竊取對方體力2
兩樣附加能力	每擊竊取對方體力4
三樣附加能力	每擊竊取對方體力7
四樣附加能力	每擊竊取對方體力12

Solov's Inventions

Solov's Ward

基本能力	配備需求：智慧20、防禦力8
單一附加能力	智慧+1、5%機率在攻擊時使用火球術
兩樣附加能力	智慧+2、10%機率在攻擊時使用火球術
三樣附加能力	智慧+4、20%機率在攻擊時使用火球術

Solov's Bow

基本能力	配備需求：智慧20、攻擊距離12、攻擊力65～75
單一附加能力	戰鬥魔法最大傷害力+4
兩樣附加能力	戰鬥魔法最大傷害力+6
三樣附加能力	戰鬥魔法最大傷害力+8

Solov's Spellbook

基本能力	配備需求：智慧20
單一附加能力	使用火屬性魔法時減少10%魔力消耗
兩樣附加能力	使用火屬性魔法時減少20%魔力消耗
三樣附加能力	使用火屬性魔法時減少40%魔力消耗

Demlock's Compendium

Demlock's Ring

基本能力	裝備需求：智慧22
單一附加能力	智慧+1
兩樣附加能力	智慧+2、體力+30
三樣附加能力	智慧+3、體力+65

Demlock's Amulet

基本能力	配備需求：智慧24
單一附加能力	戰鬥魔法技能+1
兩樣附加能力	戰鬥魔法技能+2
三樣附加能力	戰鬥魔法技能+3

Demlock's Spellbook

基本能力	配備需求：智慧26
單一附加能力	戰鬥魔法攻擊力+1%
兩樣附加能力	戰鬥魔法攻擊力+2%
三樣附加能力	戰鬥魔法攻擊力+3%

Clockwork Posture

Clockwork Crossbow

基本能力	配備需求：敏捷22、攻擊距離15、攻擊力75～85
單一附加能力	遠距攻擊力+5
兩樣附加能力	遠距攻擊力+10、每擊竊取對方體力2
三樣附加能力	遠距攻擊力+15、每擊竊取對方體力4
四樣附加能力	遠距攻擊力+20、每擊竊取對方體力6

Clockwork Boots

基本能力	配備需求：敏捷22、防禦力10
單一附加能力	敏捷+1
兩樣附加能力	敏捷+2
三樣附加能力	敏捷+3
四樣附加能力	敏捷+4

Clockwork Staff

基本能力	配備需求：敏捷24、攻擊力90～110
單一附加能力	遠距技能+1
兩樣附加能力	遠距技能+1
三樣附加能力	遠距技能+2
四樣附加能力	遠距技能+2

Clockwork Amulet

基本能力	配備需求：敏捷25
單一附加能力	體力+15
兩樣附加能力	體力+20
三樣附加能力	體力+30
四樣附加能力	體力+50







隊員資訊

姓名	Jondar	等級	1	魔法	閃電術、治癒之手
屬性	力量10.09／敏捷10.18／智慧10.73				
技能	近戰0／遠距0／戰鬥魔法0／自然魔法1				
裝備	靴子、粗糙的皮甲、劍、弓、魔法書				

姓名	Lyssa	等級	2	魔法	無
屬性	力量10.5／敏捷13／智慧10.26				
技能	近戰0／遠距2／戰鬥魔法0／自然魔法0				
裝備	靴子、短反曲弓、鉚釘皮甲				

姓名	Najj	等級	5	魔法	無
屬性	力量13.20／敏捷11.35／智慧10.45				
技能	近戰5／遠距0／戰鬥魔法0／自然魔法0				
裝備	Najj的蚌殼斧、長靴、魔法書				

姓名	Nardulo	等級	8.59	魔法	五種隨機戰鬥魔法
屬性	力量11.25／敏捷12.03／智慧15.13				
技能	近戰0　／遠距3／戰鬥魔法8／自然魔法0				
裝備	靴子、杖、弓、鎧甲、火屬性魔法書				

姓名	Kraal Yellowtalon	等級	9	魔法	無
屬性	力量15.76／敏捷12.43／智慧10.81				
技能	近戰9／遠距0／戰鬥魔法0／自然魔法0				
裝備	皮革鎧甲、靴子、小刀、短反曲弓				

姓名	Algher Mhankur	等級	10.37	魔法	無
屬性	力量15.03／敏捷14.24／智慧11.10				
技能	近戰8／遠距8／戰鬥魔法0／自然魔法0				
裝備	Hassat皮袍、榔頭、短反曲弓、魔法書				

姓名	Mheagan	等級	11	魔法	三種隨機自然魔法
屬性	力量12.75／敏捷16.82／智慧11.43				
技能	近戰0／遠距11／戰鬥魔法0／自然魔法0				
裝備	靴子、弓、破裂的皮甲、魔法書				

姓名	Konus	等級	12.36	魔法	九種隨機戰鬥魔法
屬性	力量13.05／敏捷12.38／智慧16.93				
技能	近戰4／遠距0／戰鬥魔法12／自然魔法0				
裝備	杖、鎖子甲、靴子、螺旋帽、魔法書				

姓名	Jharmaya	等級	14	魔法	五種隨機自然魔法
屬性	力量11.26／敏捷12.52／智慧20.22				
技能	近戰0／遠距0／戰鬥魔法0／自然魔法14				
裝備	鞋子、杖、弓、魔法書				



富甲天下4 三國各關卡詳解攻略

騎士 小藍

在《富甲天下4》中的戰爭以攻城最為困難，而當守方城內有三萬兵以上時，不管派出多少兵馬，使用多強的機關，勝算都近乎於0了，所以小藍在這裡除了提供幾種攻城方法及各關卡攻略供國民參考之外，還會提供各種武器、機關、錦囊等等的細項說明，國民們可是一定要看哦^^。

攻略城池方法解析

一、逐步削兵法

我方目前的兵力如果不夠攻下敵人的城池時，如果非要拿下城池不可，逐步削兵法是最容易，也最常用的方法。

平常

《屎來樂、屎王神》：
蓋在目標城池旁邊，使目標城池人口成長減緩。

《過河拆橋、殺人放火》：
拆除目標城內增加士兵成長速度的建築物，殺人放火還會順便燒死一些人。

《解甲歸田、擇木而棲》：
減少目標城內士兵，擇木而棲還能將士兵引到我軍帳下。

《人去樓空、瘟神附體》：
瘟神附體會減少己方城池的人口，有利有弊。

野戰

《陸、水、林任一戰力至少100的武將》：
這樣才能在野戰和攻城時削弱更多敵人的士兵。

《步履維艱、鳥盡弓藏、馬有失蹄》：
各可減少林步兵、水宮兵、陸騎兵300，盡量在敵方該兵種有300以上時使用。

攻城 這裡所說的攻城，不是指發動大量兵馬抱著必勝決心而發起的攻城，而是在敵方城內士兵已經數萬，使用以上削兵法實在太慢，敵不過成長速度，加的比減的還快時，索性發動攻城，大量削減敵方士兵。

《孟女哭城》：
在攻城戰中，守方一旦失去城牆，攻擊力就會減少五分之一，所以拿到以後，找一座城防至少100以上的城池（愈高愈符合經濟效益），只派幾百個兵發動攻城，一進去立刻使用。

《假攻城》：
當目標城池已經沒有城防，身邊士兵數也很多，可是卻還不足以攻下目標城池時，就發動和敵方士兵數約同的士兵進去鬧場一下，削減的士兵數絕對比野戰還高。

二、擊殺武將法

《派遣武力高的武將單挑》：
目標城內武將武力低弱時，很容易就會被殺死，即使沒有死，也剩不了多少體力。如果城內守將都被殺光，該城會成為空城，下次走到就能佔領。如果城內守將剛好都被斬殺到體力不足21點，那麼就可以直接發動攻城，敵方會因為守將都無法出戰而直接棄城。

《以逸代勞、迴光返照》：
由於城內守將體力回復速度比在外面行走的武將快，所以原本斬殺到快死的武將，下次再來時可能已經完全回復了，原本的目的完全無效。所以如果有多個以逸代勞的話，在原地連續單挑到敵人不行為止。而單挑中失去的體力就使用迴光返照回復。





三、反客為主

《劉禪或黃邵＋反客為主》
劉禪和黃邵的能力不管怎麼看都是一無是處，偏偏可以使用反客為主，不發一兵一卒拿下敵人的城池。這個方法雖然很簡單，但是一來反客為主出現機率太低。二來兩位可使用者能力值都過低，是不是要為了出現機率這麼低的錦囊，帶個窩囊廢在身邊佔一個位置值得考量。所以這個方法雖然好用，但是使用機會太少，不能一心想要依靠。

四、正式攻城

在守方兵力三萬以下，我方士兵多到不行，想要直接攻城不想慢慢削兵時使用。只要準備好以下事項，想輸也難。

1. 發動大約守方四～五倍的兵力。
2. 攜帶孟女哭城、將士用命、灑豆成兵、屈人之兵錦囊。除了孟女哭城只要一個以外，其他多多益善。
3. 攜帶加速行軍速度、遠距離攻擊的高級機關，還有其他機關也帶上場。
4. 優秀戰力的三位武將。
5. 隨身帶著二～三位體力高的不參戰文官，不然第二項錦囊就沒人可以使用囉。

各關卡之 詳細攻略



劉備







第一關 黃巾之亂



■目標：佔領兩座城池。

●攻略：簡單的關卡，如果走到空城時就順手派幾個武將佔下城池，如果走到張角的城池就發兵攻城，勝利垂手可得。如果利用一開始就有的「暗渡陳倉」隨便走到一座城池前，馬上就能擁有一座城了。

第二關 求錢募兵







■目標：金錢達到20000。

●攻略：這一關一開始就擁有不少建築圖，每個都和金錢有關，先佔領幾座城池，再興建建築物就能加速金錢獲得。

▶推薦建築物興建組合：

收費所＋私掠所＋糧　庫

糧庫可加速人口成長，緩緩影響過路費，私掠所可直接提昇過路費，加上收費所強制收取過路費，可以有效提昇讓敵人每次經過時繳交的過路費。

糧　庫＋市　場＋薊　城

半月稅收是由人口決定的，因此興建糧庫加速人口成長，再興建市場，效果可以加成。選擇薊城是因為可以連帶影響到沮陽、漁陽、涿城，範圍最廣。同樣的道理雖然也適用於代城，但是代城的初始規模不如薊城，效果會打折扣。

免戰牌＋私掠所＋關羽或張飛

免戰牌可以在敵人戰敗後收取三倍過路費，私掠所可以增加過路費，派強者守城，才有機會使免戰牌展現效果。

第三關 董卓亂政



■目標：佔領下邳。

●攻略：這一關我方的武將都是文官，以錦囊智取會比武鬥簡單，這裡要介紹兩種攻略方法，不管選擇哪一種，下邳城的明珠屋還是盡早使用「過河拆橋」破壞的好。

方法一：林戰取勝

下邳初始兵力稀少，看起來似乎是簡單關卡，但是董卓走到時會把士兵放進去，難度頓時倍增，如果能搶在他之前走到下邳就可以使用林戰力高的法正配合以逸代勞挑起野戰，減少下邳城的士兵，兩三次下來，下邳就無兵守城，這時發起攻城，下邳自然就到手了。倘若董卓已經把士兵放進去，就必須加強使用「擇木而棲」、「解甲歸田」和「人去樓空」，再使用以上方法，慢慢消磨。

方法二：不戰而勝

這個方法必須靠些運氣，首先蒐集至少三個以上的「殺雞儆猴」、一個「以毒攻敵」，蒐集完成後，在一回合中全力使用，好運的話可以殺死董卓至少一名武將。再者，由於敵人主公只要身邊武將不足，聚閒莊又沒人可拉就會開始棄城，假如能讓董卓棄下邳，再讓劉備走到下邳，這關就勝利了。為了提高董卓棄下邳的機率，玩家可以大膽派遣文官佔領城池，不求收取過路費，只求董卓無城可佔。如果怕文官太弱被呂布單挑致死，可以多蒐集幾個「調虎離山」，多使幾次，不怕調不到呂布。



第四關 關東聯盟



■目標：佔領六座城池。

●攻略：由於這一關只有六座城池，所以過關條件的意思就是佔領所有城池。劉備一開始雖然已經擁有四座城池，但是都由文官守城，必須等劉備走到時，才能派遣武將協助守城。所以當呂布來當挑時，如果沒有活命的把握，最好是閉門不出，免得死了武將又丟了城。剩下的兩座城池，高密是小城，士兵稀少，第一次走到時，頂多發個一萬兵就能攻下（多發兵會多損傷，所以不要全上）。黃城的話可以派關羽或張飛單挑配合「遷延時日」把城內守將打到死，成為空城這一關也就勝利了。

第五關 奉迎獻帝



■目標：打倒張角

●攻略：這一關劉備、張角和郭汜各佔有兩座城池，郭汜的城全蓋了害人的建築物，尤其是易城的萬骨塚最為可怕，雖然會害到張角，但也會害到劉備，如果能攻下專門用來害張角的話就攻下吧。張角的勢力由於已經是敗兵殘將，體力大為削減，單挑很容易死亡，喜歡享受屠殺快感的人，不必客氣，殺到過關吧！

第六關 初戰曹魏



■目標：佔領長安

●攻略：一進入這關就會看到一整排的借刀殺人，不要客氣，盡量用吧！敵人身上全裝著數值99的武器，不偷過來只有等著被屠宰的份。偷到武器後要靠武力斬殺敵人還是靠野戰吃死敵人就全憑玩家了。

這一關的目標「長安」，初始兵力相當多，而劉備身邊卻只有少數兵力，表面上看起來似乎是不可能的任務，但是因為曹操身邊也沒多帶幾個兵，所以只要走到長安就會領些兵出來到處野戰，幾次下來，長安兵力就會所剩無幾，這時候就利用野戰消兵，長安就手到擒來了。

第七關 龍翠公主



■目標：聲望達到450

●攻略：劉備初始聲望已經350，距離目標僅有100，不多不少。要達到目標之前，得先知道聲望是怎麼來的：一、在任何形式的戰鬥獲勝，以劉備目前猛將如雲的情況下，這已經不是難事。二、繳交過路費一次可以得到10點聲望，比戰勝還高，但是劉備不巧身邊沒帶錢，一開始沒辦法繳過路費，必須多經過皇宮幾次才有機會靠本身的高聲望得到高薪俸。三、事件，在事件中提昇聲望值時，大約可得20～40點，只要遇上3～5次，這關就可以過了。但是像事件這種靠機率的事情本來就很難依靠，在道路外面又有沒辦法攻陷的長安城建著每遇事件必是壞事的惡鬼幡攪局，更不值依靠。四、獻帝像，每建設一次獻帝像，就會得到20點聲望，事後每踏到一次會加兩點，如果好運多買到幾個獻帝像，就拆舊的蓋新的也無妨。

第八關 赤壁之戰



■目標：打倒曹操

●攻略：這一關一開始，劉備和諸葛亮兩個人困在孫權的地盤裡，由於兩人武力都不怎麼樣，野戰又比不過當地孫權的水軍，因此在逃出之前盡量乖乖繳錢是最好的保命之道。要逃出孫權的地盤有兩條路，一條經過赤壁往蜀軍陣營，一條經過雲度往曹軍陣營，為了避免落入另一個虎口，自然是以赤壁這條路為優選。玩家可以選擇使用暗渡陳倉直接到達赤壁前的路障處開路，也可以等著由孫權開路好省下一筆支出。逃出之後，就輪到打倒曹操了，由於曹操軍不善水戰，讓他到孫權地盤裡野戰逐步削弱勢力是最好的方法。雖然孫權想要謀殺諸葛亮，但是還是暫且放下這段恩怨，協助孫權，別讓他先敗了。孫權一敗，這一關就有陷入延長戰的麻煩。

第九關 七擒孟獲



■**目標**：打倒孟獲

●**攻略**：這關地圖大，迴圈多，氣球、天梯到處都是，容易陷入繞圓圈的困境，也容易不小心就遠離自己的勢力範圍，建議先將成都這一圈自己的勢力範圍全部佔領，重兵佈置，在建築物方面，「箭塔系列」多多益善，再配合上「天師壇」確保敵人只能使用一顆骰子，提高中箭機會；「明珠屋系列」確保敵人無法拆除箭塔。這一關所有城池屬性都是「林」，在城裡面配置林戰力或武力高的守將，如法正、趙雲，以備在敵人中箭受傷還大膽來襲時，給予最後一擊。

第十關 恢復漢室



■**目標**：佔領六座城池

●**攻略**：這一關除了建築圖以外，沒有賣其他道具的商店，倒是中央龍翠公主那一整排城池盡是可以得到道具的建築物，讓她佔盡了優勢，成為難纏的敵人。要獲勝除了佔領空城以外，將目標對準實力稍弱的孟獲，會是比較簡單的方法。遊戲中有友好度的設定，為了讓龍翠公主不要老找劉備的麻煩，走到她的城時，盡量繳交過路費提高友好度。一來可以讓公主走到劉備的城時乖乖繳過路費的機率就會大為提高，有利於保住好不容易搶到的城池。二來公主想要施展錦囊害人時，也會逐漸改以孟獲為優選，等到孟獲一倒，再過去接收他的城池。

第十一關 出奇制勝



■**目標**：打倒所有敵人

●**攻略**：這一關敵我三方全是文官，城池全是空城，沒有聚聞莊可以補給武將，因此在這一關佔領城池把敵人逼到繳不出過路費，使武將一一離去是很重要的。雖然兵力和武將數顯得有點不足，但是在這裡大家的兵力都很稀少，佔到城池的時候不必怕被攻下而多放兵，只要分派一些夠打野戰就好。



為了加速敵人的滅亡，城池建物以「明珠屋系列」、「箭塔系列」和「收費站系列」為優選。錦囊方面，以害人的「殺雞儆猴」、「以毒攻敵」和「調虎離山」有效減少敵主公身邊武將；搶錢的「扮豬吃虎」逼迫敵人繳交過路費；運氣好的話，再加上「反客為主」，勝利還能不到來？

第十二關 帝王之夢



■**目標**：打倒董卓

●**攻略**：這一關膽小的董卓會龜縮在自己的勢力範圍，而只能靠這邊的三位主公開路，路要讓給誰開，就由玩家自己決定。開路之前最好先將城池兵力部署好，等到開路之後，董卓出來，由於呂布已經背叛，他身邊沒有什麼值得一提的武將，幾乎每戰必敗，勝利指日可待。

第十三關 一統天下



■**目標**：消滅所有敵人

●**攻略**：這一關很難也很簡單，難是因為地圖大，和敵人碰頭的機會少，戰鬥機會更少。簡單是因為窩在城池裡面的獨立勢力由於配備高強武器，不只我方，連另外三位在地圖上閒晃的主公也惹不起他們，只要走到幾乎是乖乖繳錢，再加上為數不少的「箭塔系列」和搶兵專用的「狐狸精」，不必等到劉備出手，他們就有可能已經敗亡了。

通常董卓會是最先敗亡的主公，不想消耗兵力攻佔城池的玩家可以等他敗亡空出城池後，過去搶下，再學獨立勢力興建「箭塔系列」和「骷髏系列」，必要時再配合「天師壇」，讓敵人靠近以後就很難再走出去。

第一關 黃巾之亂



■**目標**：聲望達到30

●**攻略**：沒錢沒兵的孫權，走到城池不二選擇：「單挑」，單挑獲勝聲望值就會提昇，多挑幾次就過關了。如果湊巧遇到事件，甚至還能直接過關，是簡單的關卡。

必須注意的是，倘若有嗜殺成性的癖好，在這裡最好收斂一點，萬一敵城裡的守將全部敗亡，張角身邊又不夠武將再佔新城，雙方交鋒的機會就會減少，連帶聲望值提昇的機會也會減少。

第二關 招募義軍



■**目標**：本隊擁有15000兵

●**攻略**：孫權本已擁有5000兵，距離目標還有一萬。士兵的主要來源有二，一是佔領城池，由城池緩緩提供士兵。二是利用金錢到各募兵搜括兵力。

在城池建物方面配合上「徵兵站」系列可以加速士兵成長，「糧倉系列」人口成長也會間接加速士兵成長。另外增加稅收的「市集系列」，可以讓孫權有更多錢到募兵處買兵。至於張角？就當他不存在吧！



孫權





第三關 董卓亂政



■**目標**：佔領六座城池

●**攻略**：這一關一開始孫權雖然已經佔有三座城池，但是也因此讓身邊連個隨身侍衛都沒有，由於城池守將量也不多，所以在進入聚間莊拉到足夠的新武將之前，盡量不要往上面黃巾賊的地盤移動，如果不巧進入了，先不要讀檔，找機會去多買一些箭陣，再使用「金蟬脫殼」回自己的地盤部署兵力。

黃巾賊佔有的三座城池兵力眾多，不是孫權可以輕鬆對付的，既然董卓想來搶孫權的功勞，那就如他的意，讓他帶著呂布在那裡欺負黃巾賊，孫權跟在後面偷偷接收就好。

第四關 關東聯盟



■**目標**：擁有五座建築物

●**攻略**：在擁有建築物之前，必須先佔有城池，孫權已擁有一座三格的城池和一座建築物，最少需再佔領一座東桓（只有一格）以外的城池，再買幾個建築圖回來，才能達到目標。

至於黃巾賊和董卓，由於不是目標所在，所以盡量不要多耗戰力理會他們，只要能守住自己的城就好了。

第五關 奉迎獻帝



■**目標**：打倒董卓

●**攻略**：失去呂布的董卓，就像被拔了利爪的老虎，隊伍裡只剩華雄和董卓本人武力在 100以上，兵和錢都比孫權少，只要孫權派駐城裡的守將夠強，他很容易就會乖乖繳錢，距離敗亡之日也不遠了。

這一關沒有文官，一切都要靠武將戰鬥，體力不足的時候，也沒有迴光返照可以使用，為了避免不明不白地冤死在董卓的肉腳部下手裡，多興建幾座「靈芝系列」建築物是有必要的。

第六關 赤壁之戰



■**目標**：打倒曹操

●**攻略**：這一關和劉備的赤壁之戰一樣，關鍵點在曹操軍水戰力太弱，如果能引進孫權的地盤挑起野戰是最好的。曹操兵力金錢數量都相當高，往曹營的開路城「雲杜」又靠近曹操的營地，對孫權這邊的城池起不了作用，不如就讓給曹操，花他一筆錢，多少可以削他的實力。

曹操過來以後，多半會憑靠著強大兵力攻城，所以千萬不要抽調城池兵力。如果能守住自然最好，如果守不住，也會耗掉曹操過半的兵力，要再拿回來並不是難事，所以就乾脆讓給他吧。

劉備那邊，剛剛和諸葛亮逃回國，驚嚇之餘還不想開路外出，他那裡有行宮、聚閒莊和武館，不如就讓他在裡面雄厚實力之後，再幫他開路出來打曹操。

第七關 龍翠公主



■**目標**：佔領八座城池

●**攻略**：揚州是孫權的本國，孫權本已擁有四座實力雄厚的城池，加上全州都是水城，完全沒必要擔心城池會被奪走。接下來要佔的四座城池中，空城當然是能佔就佔，龍翠公主的建安和南昌有呂布和孫尚香看守，多半只能乖乖繳錢。董卓那裡和之前一樣，沒有了呂布，只能任人宰割，雖然他城裡的兵不少，不過將目標放在斬殺守將上，要奪下只是時間的問題。

這一關必須注意的是，龍翠公主即使本身無恙，也會派黃月英和蔡文姬兩個弱質文官出來單挑，和在劉備劇情中經常親自出戰不同。第一時間看到，大概玩家會樂不可支，隨便派個人去應戰，但是眼看即將得勝，龍翠公主卻會忽然冒出來使個錦囊改變局勢，千萬不可掉以輕心，還是派武力高的出戰為佳。

第八關 吳蜀反目



■**目標**：消滅所有敵人

●**攻略**：這關的兩個敵人，孟獲兵錢不足，武將實力也差，大約過不了多久就會滅亡了。

劉備兵錢雖然也不如孫權，但是兗州城池屬性不是林就是陸，剛好是劉備軍擅長、孫權軍討厭的地形，林戰力最強的法正又屬於是劉備軍，一旦挑起野戰或攻城，孫權大多只能等著看哭臉。敵人來戰既然無法避免，我方挑起戰爭時，只有集中將幾個武力高的武將，如甘寧、太史慈反覆練強，以單挑打天下，而為了支持武將持續單挑，回復體力的「靈芝系列」建築物必需多蓋一些。





第九關 興兵漢中



■**目標**：消滅所有敵人

●**攻略**：這一關所有的城池都已被佔據，孫權一開始就被困在獨立勢力所有的成都地區，四處充滿骷髏架和箭樓，在逃出之前，即使有必勝的把握也不要單挑，乖乖繳錢就好，因為戰鬥過後失去體力，再不小心走到箭樓的話很可能會當場陣亡。逃出之後，如果是逃往自己的勢力範圍，必須重整兵力，因為孫權身邊只有剛好的武將數，很難再到外地佔城。如果是逃往曹操的勢力範圍，可以一面到工匠屋搜購「箭塔系列」建築圖，一面攻打曹操的城池，由於武將數不夠，攻下之後佔不佔領都無所謂，目的只是為了削弱曹操勢力。

獨立勢力的城池很難攻下，與其消耗大量兵力去攻打，還不如留在那裡等著曹操和孟獲前去送死，孫權自己則在外面帶著大批士兵到處攻城搗蛋。

第五關 奉迎獻帝



■目標：聲望值達到400

●攻略：這一關董卓的身邊已經沒有呂布，靠打他的武將來提昇聲望值可以說是輕鬆打。但是劉備那一邊猛將較多，和他硬碰硬如果不巧輸了，丟的聲望值會更多，所以最好不要開路讓他有機會和董卓對上，開路就交給敵人，能拖多久盡量拖。佔下城池之後以興建「獻帝像」為優先，「銅雀台」次之，能更有效率取得聲望值。

第六關 北方霸主



■目標：打倒劉備

●攻略：這一關空城多，而且其中大多是大城，曹操必須掌握時間佔領空城，劉備身邊兵錢都不如曹操，如果他佔領了新城，盡量早一點用野戰削減他的兵再把城搶過來，避免他日久坐大，難以收拾。劉備一開始的一整排城都蓋了「收費站」，而且只要走進去就沒有岔路可以逃走，曹操如果不巧把錢花光的時候，記得勤存檔，免得不小心走進收費站區，被連續強迫繳錢，不甘不願地接受敗亡的命運。



第七關 諸葛箭陣



■目標：佔領六座城池

●攻略：繼整排收費站之後，接著出現的是整排「箭塔系列」。中央龍翠公主一排緊連的城一旦經過，不死也會剩下半條命，雖然看曹操的錦囊中有不少迴光返照，但是龍翠公主的明珠殿剛好讓整條箭塔街沒有辦法使用錦囊，一定要全部走完才有機會回復體力。

曹操一開始的錦囊裡有「福星高照」，可以保護曹操免於受到箭塔威脅，但是因為只有兩個，必須謹慎使用。接近箭塔街的時候，如果叉路箭頭指向箭塔街或自己，先存個檔，看看丟出骰子以後會不會走進箭塔街，多讀檔幾次試試，如果走進去的機率很高，就施展福星高照，不然就別浪費了。



劉備的福星高照用光以後可能很快就會慘死箭塔街之下，這時候他的城就會全部空下，趕快過去佔領吧！

第八關 曹操南征



■目標：打倒孟獲

●攻略：這一關曹操一開始的地方有私塾，由於整張地圖城池都是林的關係，多進去提昇林戰力是有必要的。龍翠公主距離曹操很近，附近空城多，又不需要開路就可以過去，一開始的時候會先上演和龍翠公主的城池爭奪戰，雖然她不是目標所在，但是如果不多佔些城，怎麼打倒孟獲呢。

錢多的孫權多半會開路，可能會上來和曹操搶城，也可能會下去幫孟獲開路，孟獲軍實力不強，只要龍翠公主和孫權別攪局得太過分，不難打倒。







第九關 赤壁之戰



■目標：本隊士兵數達到50 000

●攻略：這一關是相當難的關卡，曹操軍的水土不服，導致多位武將不見蹤影，身為侵略者，聚聞莊裡又沒有武將願意加入。到其他城池時，又因為水城居多，大多必須以單挑處理戰爭，體力不容易保留，錦囊必須多帶一些「迴光返照」，建築物則要多興建「靈芝系列」，武器盡量買最好的，把敵人打到無力，再掀起單挑時，只要敵人拒絕出戰，就會有士兵投奔我方。

在建築物方面，曹操本城已經建有最好最大範圍的糧庫和徵兵所，不用再費心。必須再加強的以專門誘拐敵人士兵的「狐狸精」為最優選，增加稅收好方便到募兵處買更多兵的「市集」系列次之。

第十關 遠征西涼



■目標：打倒董卓

●攻略：和劉備、孫權到西涼打董卓比起來，曹操這一關可以說是非常輕鬆的，因為全部都是陸城的涼州正好符合曹操軍擅長陸戰的特色。相關攻略請參考劉備第十二關「帝王之夢」、孫權第十一關「遠征西涼」。

第十一關 再戰江東



■目標：打倒孫權

●攻略：又看到曹操軍最害怕的水城了，將畫面捲到孫權的地盤，看到花花綠綠的各式建築物而萌生退意的聽說不在少數，但是想要窩在北邊慢慢擴張勢力是很困難的，龍翠公主很快就會把路開好，曹操就算再怎麼不願意，也會不小心被開路後的指標牽引到揚州孫權的本國去。不過不需要害怕，有了赤壁之戰慘痛的教訓，曹操軍個個吃過仙藥，體力、武力、智力都有所提昇，雖然水戰力一樣是那麼爛，但是看看建築圖：「箭樓」兩個，佔到城池的時候立刻蓋下去就對了，到孫權本國時，建業的「箭樓」也要立刻用「過河拆橋」拆了，之後憑著10萬兵馬、20萬銀兩還有什麼困難的？



第十二關 帝王之夢



■目標：消滅所有敵人

●攻略：現在的荊州不同以往，已經大半由曹操所控制，已有建築物如「靜思亭系列」盡是對自己有利的。打開任務目標裡的主公資料對照表，每一樣都是曹操佔第一，那這一關還有什麼難的呢？有，因為曹操一開始就擁有太多城，導致身邊只有兩個武將，沒有辦法負荷四處單挑野戰消耗的體力，必須先到自己的城裡抽調兵力才行，兵力重新配置完成以後，才是正式清除敵人的時候。

第十三關 一統天下



■目標：消滅所有敵人

●攻略：這一關和劉備的最後一關配置完全一樣，請參考劉備最後一關「一統天下」。



讓你在大航海時代中功成名就



學者　魯夫

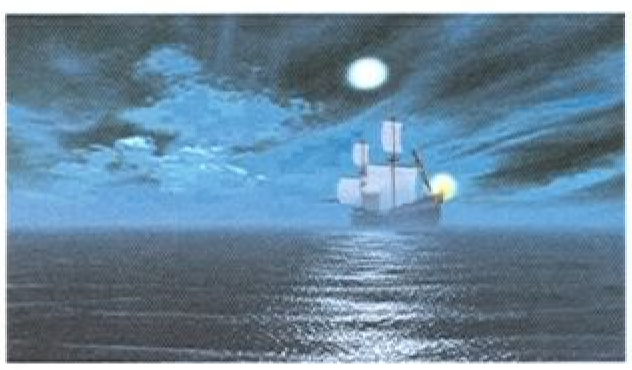
海商王 任務指引

在《海商王》中，除了非常真實的經濟行為模擬之外，另一項引人入勝的就是多樣化的任務，玩家可以藉著完成這些任務獲得金錢、聲望、經驗值與劇情的推演。

任務大致上可分成酒館任務與總督任務：總督的任務大多圍繞在國與國之間的互動，像是攻擊他國的船隊、城鎮；掠奪貨物、誘騙居民等等，有的任務接了會讓你在特定國家(看當時給你任務的國家與哪些國家交戰)的聲望大幅下跌、甚至被通緝；酒館任務相對來說比較多樣化，護衛、運送、尋找、補給，甚至將酒摻水等。但是不論是酒館任務與總督任務，共通的缺點是等玩到了後期，令人眼睛一亮或是有興趣一接的任務其實就剩特定幾個。比較有意思的是十大謎題的確切答案，與自己的老婆被綁架的好玩任務，在文後也會加以提及。

以下在任務中所提起的〈城鎮〉、〈一定數量金幣〉等以括號標示的名詞，代表以亂數決定的名稱或數值，在不同的遊戲中將會有以亂數或其它判別因素來決定。





酒館任務

以下任務並沒有順序上的先後

1 任務名稱 旅　客

有人會問：(會顯示以下兩種訊息之一：)

a：『〈玩家名〉，我必須儘早趕到〈城鎮〉，港口裡有沒有船可以載我到那裡？如果夠快的話，我最多可以付你〈一定數量金幣〉。』

b：『〈玩家名〉，我必須儘快趕到〈城鎮〉，港口裡有沒有船可以載我到那裡？如果能夠早點到的話，我最多可以付你〈一定數量金幣〉。』



接受之後

日誌會記載：(會顯示以下訊息之一：)

a：『把〈NPC名〉帶到〈城鎮〉，他在〈船隊〉船隊上面。』

b：『把〈NPC名〉帶到遙遠的〈城鎮〉鎮，他現在在〈船隊〉船隊上面。』

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』



任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

平心而論，這個任務很不划算，NPC要去的位置幾乎不可能位於鄰近的地區，所以遊戲初期還可以接接這類的任務賺賺外快，但之後就不大適合了，因為這樣的報酬(頂多三位數)實在讓人難以提起興致充當計程“船”。

2 任務名稱 特殊貨物

有人會問：想知道如何賺到一些黃金嗎？一個新的探險隊會從〈城鎮〉出發，要去一個遙遠的地方探訪當地土著，據說那裡有大量的黃金，你可以贊助他們一些鐵製品、衣物、鹽、葡萄酒，不過只有當此探險隊成功時，你才會獲得報酬。如果你想參加，請跟我說，我會叫他們等候你要贊助的東西。

接受之後

日誌會記載：把〈數量〉到〈數量〉的鐵製品、衣物、鹽與葡萄酒拿到〈城鎮〉的市場，並且在〈日期〉之前與〈NPC名〉見面。

任務成功

日誌會顯示以下訊息之一：

a：『你資助的探險非常成功，你可以得到〈一定數量金幣〉的分紅。』

b：『你資助的探險成功了，你可以得到〈一定數量金幣〉的分紅。』

c：『你資助的探險還算蠻成功的，你可以得到〈一定數量金幣〉的分紅。』

任務失敗

日誌會顯示以下訊息之一：

a：『你沒有運送足夠的貨物，因此只會收到〈一定數量金幣〉的補償。』

b：『你沒有運送任何貨物。』

任務解說

貨物送到之後，任務不會馬上完成，因為探險隊才正準備啓航，這時會顯示『你準時將贊助的物品送達，探險隊已經出發了，無論他們成功與否，你會在〈日期〉得到消息。』。任務的成功與否取決於玩家提供的貨物數量。任務“非常成功”的報酬可是很優渥的(多達六位數！)。

3 任務名稱 探　索

有人會問：我在尋找一個相信連你也沒去過的城鎮，不過由於你是位有經驗的航海員，我相信找到這座城鎮對你來說不是問題。



接受之後

日誌中會記載：『那座城鎮叫做〈城鎮〉而且位在離這裡很遠的地方。如果你能找到它，你會得到〈一定數量金幣〉，不過你必須在〈日期〉之前找到。』

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

在遊戲初期會遇到這個任務，藉由這樣的方式來讓玩家探索整個加勒比海海域。而且得到的報酬就遊戲初期而言，算是非常優渥的。

4 任務名稱 特殊貨物

有人會問：一點小小的建議：給我一些糖和葡萄酒，我會試著在其中摻點水，你會得到為數兩倍的葡萄酒。

接受之後

日誌中會記載：『在〈日期〉之前運送相同數量的葡萄酒和糖到〈城鎮〉的市場，我會給你兩倍的葡萄酒。』

任務成功

日誌會顯示『葡萄酒摻雜成功了，到〈城鎮〉的市場去拿你的〈數量〉罐葡萄酒。』

任務失敗

日誌會顯示以下訊息之一：

a：『這次的摻酒計劃被查獲了，貨物全被海關沒收，與〈NPC 名〉的合作破壞了你在〈城鎮〉的聲望。』

b：『你沒有運送足夠的貨物。』

任務解說

這個任務簡單的說就是能夠讓你將糖變成葡萄酒。兩項貨物在市場的價格可是有著天壤之別喔！不過記得葡萄酒與糖的數量給相等就好，因為最後 NPC 給你的葡萄酒數量是以你給他的兩項貨物中較少的乘以二，你多給的部分算是浪費掉了！

5 任務名稱 珍貴的包裹

有人會問：你好，〈玩家名〉，有一艘船一直沒有來，它會運給我一件珍貴的傳家寶，最近得到消息說這艘船沉了！你能不能幫我找到它？我可以給你〈一定數量金幣〉。

接受之後

日誌中會記載(一開始)：〈NPC名〉告訴你這艘船還出發不到一天，就在〈城鎮〉的海岸外沉沒了，找到這艘船還有那個大箱子，你必須在〈日期〉之前將大箱子送達。

任務成功

你把包裹帶回來了！非常感謝你！這是你的報酬〈一定數量金幣〉。





任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務分兩部分。第一，先找到船與箱子；第二，在限定的時間之內回到接下這個任務的城鎮。第一部份能做的就是將船隊派到指定的城鎮附近閒晃，當聽到「噹」一聲的同時，日誌鈕也在閃的時候，就表示找到了，同時日誌會顯示『你找到了沉船與箱子，在〈日期〉之前到〈城鎮〉的酒館與〈NPC 名〉見面，並且把包裹交給他，你會得到〈一定數量金幣〉作為報酬。』。這時只要在時間結束前趕緊回到接下任務的城鎮，包裹就會自動交到〈NPC〉手中，任務就算完成了。

6 任務名稱 天文學家

有人會問：我來自格林威治，我的任務是重新繪製更精確的星座圖，不幸的是，我上回搭的船把我留在這裡，那些船員都是整天醉醺醺的水手，也不會照我的話做。你看起來是一位懂得航海的人，如果你能陸續帶我到三座城鎮，我就能完成我的工作。一路上我可以指導你的船長一些高級的航海技巧　，你意下如何？

接受之後

委託者會提起：『在〈日期〉之前帶我到下列城鎮：〈城鎮〉、〈城鎮〉、〈城鎮〉。』隨後日誌中會記載：在〈船隊〉船隊上有一位天文學家，在〈日期〉前依序帶他到下列城鎮：〈城鎮〉、〈城鎮〉、〈城鎮〉。

任務成功

日誌會顯示『〈船隊〉船隊的船長航海技術提升了。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務是讓船長快速提昇技術的大好機會，一定要好好把握！雖然三個城鎮的位置彼此相距甚遠，而且又要求"依序"。所以在加勒比海跑來跑去是免不了的。但是如果能夠完成任務，船長能夠獲得兩點的經驗點！

7 任務名稱 賣出貨品

有人會問：我本來要在這座城鎮裡提取大量的〈貨物〉，不過我的生意伙伴一直都沒有將它們運來，你能不能運〈貨物〉來這裡？我會以一桶〈一定數量金幣〉的價錢跟你買，在〈日期〉之前我會買下任何你能運來給我的〈貨物〉。



接受之後

委託者會提起：『謝謝你，在〈日期〉之前，你可以在市場找到我。』隨後日誌中會記載：〈NPC 名〉會在〈城鎮〉的市場一直等到〈日期〉，以便以一桶〈一定數量金幣〉的價錢購得〈貨物〉。

任務解說

這個任務只是讓你對特定的貨物有銷售的管道。與在港口設施販售貨物不同的地方是，在期限結束之前，這位仁兄都會按照他說的價格照價收購。但是，從他的價格就可以得知為什麼他的生意伙伴一直沒有出現——他的價格實在是離市場行情太遠了！

8 任務名稱 買進貨品

有人會問：〈數量〉〈貨物〉我無法脫手，如果你全買的話，我可以算你便宜一點。我就算〈一定數量金幣〉好了，你可以在 15 天內取貨。

接受之後

委託者會提起：『那就這麼決定了，在〈日期〉之前到市場與我會面，你可以在那裡把這些拿到的貨物裝載上船。』隨後日誌中會記載：〈NPC〉會在〈城鎮〉的市場一直等你到〈日期〉，以便將〈貨物〉交給你。

任務成功

日誌會顯示『你已經拿走所有的貨物。』

任務解說

與『賣出貨品』任務不同的地方是，這位仁兄的給予的價格還不錯，所以只要有錢，是可以考慮採購的。



9 任務名稱 護 航

有人會問：〈玩家名〉，你好，我的船隊在港口裡，已經從殖民地那裡裝了滿滿的貨物。我正準備前往歐洲，但是我必須順路造訪〈城鎮〉。不幸的是，我的船隊武裝不足，而且海盜已經事先打聽到我的行經路線，鬼才知道他們是怎麼知道的。如今我不敢啓程到〈城鎮〉，如果你能夠在我之前出發並且留意一下海盜的話，我會付你〈一定數量金幣〉，你意下如何？



接受之後

委託者會提起：『非常好，我會在 4 天內啓程，所以你必須在這之前離開，一旦我安全地抵達〈城鎮〉，你會得到獎賞。』隨後日誌中會記載：從〈城鎮〉到〈城鎮〉選擇直線的路徑，並且把海盜趕走，你要在〈日期〉之前上路。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。你沒有殺光沿路的所有海盜。』

任務解說

這個任務是筆者認為在遊戲後期最好的任務，錢多(一般都在六位數)、經驗值多(讓你的藍色經驗值棒條能很快增加)！先決條件是船堅砲利。當你抵達一座城鎮，便出現『〈玩家名〉很高興我們終於見面了，有一件很重要的事必須跟你商量。我會在酒館等你，請你儘快來找我。』這個訊息時，在酒館就能看見這個任務。這個任務唯一的缺點是，如果讓電腦自動進行海戰的話，砲彈(尤其是散彈)的消耗量非常大，記得要隨時補充，以應付這個任務的需要。

10 任務名稱 尋寶艦隊

有人會問：我有一些你會感興趣的消息，西班牙尋寶艦隊現目前正前往〈城鎮〉，而且會在那裡停留幾天。我要你埋伏在他們〈東向或西向〉的路上，在他們經過殖民地的時候，洗劫他們的艦隊。

接受之後

日誌中會記載：西班牙寶藏艦隊不久之後會抵達〈城鎮〉，而且會在那裡停留到〈日期〉。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示以下訊息：

a：『任務未完成。尋寶艦隊現在正前往歐洲。』

b：『另一位玩家洗劫了尋寶艦隊。』

任務解說

西班牙的尋寶艦隊就像一座會移動且防衛良好的金礦，想當然爾都是西班牙大帆船以上等級所組成的船隊。征服這種艦隊表示你的能力已經可以在加勒比海行船有風了！

11 任務名稱 擴展城鎮

有人會問：我個人對於〈城鎮〉有興趣，而且希望它能興盛。你是一位非常成功的企業家，我希望你能在這座城鎮裡發展〈數量〉項新生意，如果你成功的話，我會支付你所有的建設費用，你願意接受這項任務嗎？



接受之後

日誌中會記載：在〈日期〉之前，到〈城鎮〉建立〈數量〉項新事業。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務的困難處就是如何在任務指定的城鎮聲望到達一定的程度，如此才有機會購買營建執照進而興建生產建築。

12 任務名稱 遞送葡萄酒

有人會問：與〈國家〉作戰大大地影響了我的葡萄酒存量，然而，我恰巧知道現在有大量的葡萄酒正從歐洲運送出來，如果你能夠讓那些葡萄酒的目的地變成我這裡，對我的葡萄酒窖和你的口袋絕對會有很大的益處。

接受之後

日誌中會記載：船隊大約會在〈數量〉天內抵達〈城鎮〉，偷襲葡萄酒運輸船並且至少洗劫〈一定數量金幣〉，在〈日期〉之前把這批貨運送到〈城鎮〉的市場，你會得到〈一定數量金幣〉作為報酬。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示以下訊息：

a：『任務未完成。葡萄酒沒有在〈日期〉之前送到〈城鎮〉。』

b：『船隊抵達〈城鎮〉。』

任務解說

這個任務除了要有實力之外還要有運氣，筆者最常碰到的情況，就是因為堵不到船隊而扼腕。

13 任務名稱 染　料

有人會問：受到所有人民愛戴的海軍上將〈NPC名〉近期會來拜訪我們，由於不想讓他見到我們的船隻狀況不良，我們已經開始整修它們，不過我們迫切需要染料來重新幫它們上色。



接受之後

日誌中會記載：在〈日期〉之前，帶〈數量〉的染料到〈城鎮〉的市場去。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務就只是運送一定數量的染料到指定的地點。



14 任務名稱 鐘錶匠

有人會問：你既年輕又強壯，能不能勇敢面對危險呢？我是個鐘錶匠，正在尋找一個海上的暴風雨，因為想要測試我的最新作品，它叫計時器，它的設計概念是即使在大海浪、高溫、潮濕之下依然能夠準確地運作，讓我登上你的船隊並且請你帶我到暴風雨的中心點，為了表示我的感激，我會告訴你的船長我的計時器是怎麼運作的。

接受之後

委託者會提起：『就是這樣！找一個暴風雨並且帶我到它的中心點！我們要在〈數量〉天內回來。』隨後日誌中會記載：（一開始：）命令〈船隊〉船隊到暴風雨的中心點，然後航行到〈城鎮〉，你有〈數量〉天的時間完成。

任務成功

會出現『〈船隊〉船隊的船長航海技術提昇了。』的訊息。同時日誌會顯示『跟你一起航行真是一件很棒的經驗，把這個天文鐘拿去，它代表我對你的感激，我會再造一個更好的天文鐘。約翰·哈利桉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

似乎只有這位『約翰哈利梭』先生會常常請人帶他尋找暴風雨。當你答應他之後日誌會顯示『在〈城鎮〉的〈方向〉發現了暴風雨。』，前往該處就能在航海圖上看到一個白色漩渦，命令船隊向漩渦駛去，只要聽到「噹」的一聲時日誌會同時顯示『〈船隊〉船隊已經通過了一個暴風雨，在〈日期〉之前把鐘錶匠帶回〈城鎮〉。』。接著在期限內回到指定的城鎮就算完成這個任務。

15 任務名稱 贖金

有人會問：〈玩家名〉，你必須幫助我，海盜把我最心愛的狗綁架了。我必須付贖金，否則我的狗會被丟下海！我沒有船，又不敢通知軍方，因為怕這麼做會惹惱海盜，請幫我帶狗回來。



接受之後

委託者會提起：『這裡是〈一定數量金幣〉，在〈日期〉前把這些贖金帶到〈城鎮〉，並且到市場去跟交涉的人見面，然後前往地圖上標記的地方，記得贖金送到之後再去，否則你會被海盜攻擊！』隨後日誌中會記載(一開始)：在〈日期〉之前到〈城鎮〉市場與交涉者見面，並且把贖金交給他，然後你必須馬上前往地圖上標記的地方。

任務成功

日誌會顯示『你收到了〈一定數量金幣〉作為報酬。』

任務失敗

日誌會顯示以下訊息之一：

a：『任務未完成。你運送失敗了。』

b：『那隻狗跳下船了。』

任務解說

這個任務很有意思。筆者一開始選擇暗自吞掉贖金，然後直接去地圖顯示的地點將狗搶回來，但是卻毫無所獲。再來選擇付部分贖金，到了地圖顯示的地點之後會碰到海盜，將他們料理掉之後，任務還是失敗(沒有找到狗)。還有一次乖乖繳納贖金，然後命令船隊到地圖顯示的地點，來回晃了幾次，日誌會顯示『那隻稀有的狗已經在你的船上，把牠帶到〈城鎮〉。』。想說應該可以直接不付贖金解決海盜後再與苦主收一筆費用才是。

16 任務名稱 重要的訪客

有人會問：我是誰並不重要，你知道我認識你就夠了，你非常清楚我們正在跟〈國家〉打仗，我的隊伍剛得知一個消息，一位非常具有影響力的海軍上將正前往一座我們知道的城鎮，你想不想替我的國家服務，消滅那位海軍上將？不過要記住：他受到良好的保護。

接受之後

日誌中會記載：阻止〈NPC名〉抵達〈城鎮〉，他會在〈日期〉從〈城鎮〉出發。

任務成功

日誌會顯示『任務未完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。〈NPC名〉已經抵達了〈城鎮〉。』

任務解說

這位海軍上將不愧為是深具影響力的人。他的船隊真的很強。但到了遊戲後期，只有這樣的任務方能顯現玩家的實力。



17 任務名稱 醫院

有人會問：我知道，你為我的城鎮做了很多事。雖然我們的金庫早已空空如也，但是我們還是必須做點事來阻止瘟疫擴散，你能不能在鎮上蓋一座醫院，並且把它捐獻給民眾？這樣子，你就能向民眾展現你是位誠心誠意貨真價實的贊助者，而且我還會告訴你我一生的經歷，讓你增加經驗值。



接受之後

日誌中會記載：在〈日期〉之前開始建造醫院。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

只要花一筆小錢就能增加經驗值的好任務！同時醫院還會讓該座城鎮爆發瘟疫的機率降低。獨樂樂不如眾樂樂，何樂不為呢？

18 任務名稱 西印度海盜

有人會問：你在海上會不會偶而遇見西印度海盜？他們受到自己國家的命令，洗劫與奪取貿易船隻，他們就像是披著羊皮的海盜，而且還被自己的國家所允許！然而比起該死的海盜，他們也好不到哪裡去。如果你要的話，我可以告訴你在哪裡可以找到〈國家〉的西印度海盜〈NPC〉。

接受之後

日誌中會記載：(會顯示以下訊息之一：)

a：『他的船隊停泊在〈城鎮〉。』

b：『他的船隊即將抵達〈城鎮〉。』

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務其實就是找出特定的海盜加以懲戒一番。不過這些西印度海盜通常不強，可以接下這個任務增加自己與船長的海戰經驗。

19 任務名稱 擊沈艦隊

有人會問：嘿！〈玩家名〉，我一直在這裡等你，請隨我來一下，我有一些重要的事要與你商量。我是〈國家〉國王卑微的僕人，如你所知，我們在跟〈國家〉戰爭。



接受之後

（會顯示）

委託者會提起：『軍事船隊不久之後會抵達〈城鎮〉，而且有可能會一直停泊到〈日期〉，摧毀這支船隊，每一艘船你會得到20000個金幣。我聽說一支軍事船隊即將抵達一個〈國家〉的城鎮，因為會進行大量的整修，所以他們會在那裡停泊一段時間。我們應該趁這支船隊還在港口時攻擊它，不過〈國家〉並沒有資源部署一支船隊來執行這項任務。你被軍方視為一個危險人物，因此我希望你能接受這項任務。』隨後日誌中會記載：攻擊〈城鎮〉鎮以便摧毀停泊在那裡的船隊，攻擊行動必須在〈日期〉之前進行。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。你已經等得太久了。』

任務解說

不要因為對方在“進行整修”就掉以輕心，其實這個軍事船隊還蠻強的，一點都不像在進行整修的樣子！而且要記得，只有擊沈的才拿得到錢，其他不管是奪取還是洗劫都拿不到錢喔！當然，如果覺得對方的船還不錯，就當花20000個金幣買艘船也是很值得的。

20 任務名稱 海盜藏匿處

有人會問：我們知道海盜藏匿處的地點，那裡躲了很多海盜船長，由於目前我所有的船都不在，我希望你能攻擊他們並且摧毀在藏匿處附近的海盜船，一旦你的工作完成，我們會派軍隊去完成任務。

接受之後

日誌中會記載：在〈日期〉之前，依照你的日誌裡標示在地圖上的地方，攻擊海盜的藏匿處，並且摧毀所有的海盜船，你只能攻擊這個藏匿處一次，因為事後海盜會加強警戒。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示以下訊息之一：

a：『任務未完成。海盜逃走了。』

b：『你已經太慢了。』

任務解說

這個任務難度沒有想像中那麼高，海盜窩（藏匿處）大多似乎是些烏合之衆，真正強的沒有想像的多。還有，不要被“藏匿處”三個字誤導了，以為打下來之後可以直接據地為王，將藏匿處變成自己的。找到藏匿處之後只是進行幾場海戰罷了。

21 任務名稱 百慕達三角洲

有人會問：要不要來一壺香甜的甜酒？



接受之後

會顯示以下訊息：

『你有沒有聽過百慕達群島？它位在遙遠的東北方，據說不久之前有一整支船隊在那裡失蹤了！而且這還不是第一次，一直都有商船在那個地方失蹤！但是所有的總督都認為這是水手們捏造的故事，而且不願意派艦隊到那裡調查，也許他們只是害怕他們可能會在那裡發現的東西。』

『惡魔又在百慕達附近造成浩劫，有些人說這是因為有海盜在那裡偷襲運輸船隊，不過我又想到，為什麼他們沒有被波及？不論如何，我聽說有艘商船獨自到達安卓斯，儘管在剛離開歐洲的時候，這艘船隸屬於一支共有五艘船的雄偉船隊。那位船長現在已經神智不清了，他不斷地談論著有顏色的光線以及如同打雷般的聲響，不是他在睡覺前喝了一大桶的甜酒就是有些不可告人的地方。』

『你有沒有聽說又有一艘船在百慕達群島附近失蹤了？』

任務解說

這個任務讓筆者了解到百慕達群島的神秘。連任務的後續發展都摸不著頭緒。



22 任務名稱 英格蘭的新型軍艦（名稱是筆者自己取的）

有人會問：要不要來一壺甜酒？

接受之後

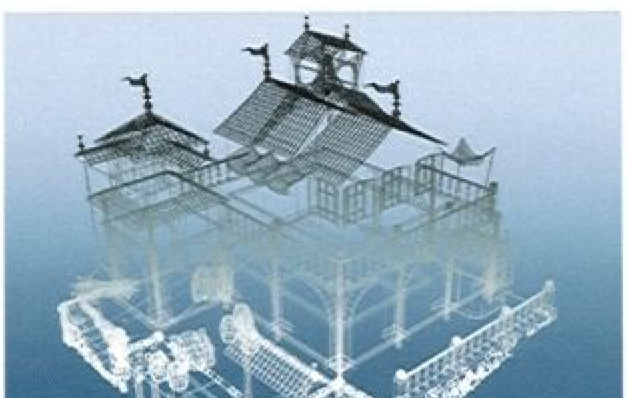
會顯示以下訊息：

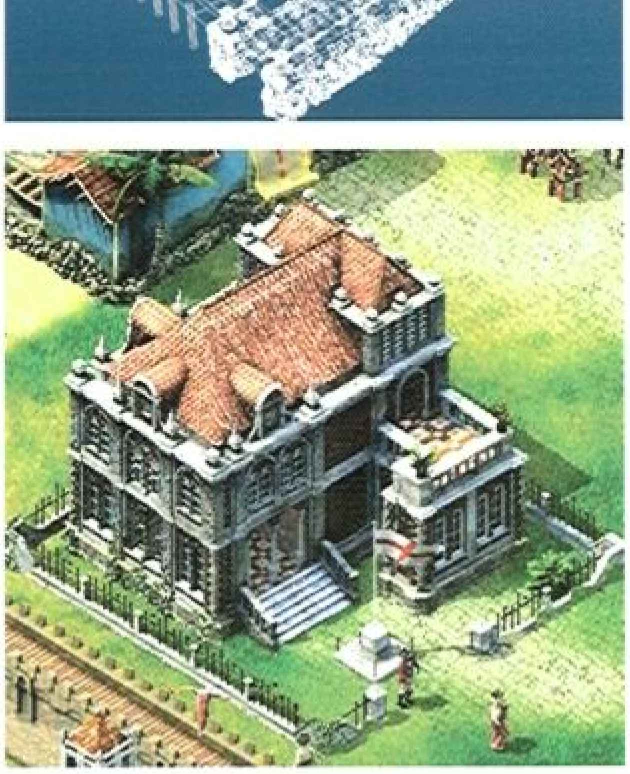
『你有沒有聽說英格蘭的新型軍艦？據說它們特別適合於線型戰術，最初是由布雷克海軍上將指揮完成的，我想這就是為什麼它們被稱做線型船艦。跟西班牙大帆船比起來，它們能載運更多的大砲和船員，顯而易見的是，它們雖然比較笨重一點，不過比起其他類型的船，卻能達到更快的速度，一支由這種戰艦隨同的船隊現在正朝著〈城鎮〉前進，真可惜我無法到那裡去，不然我真想近看這隻龐然大物。』

『你知道新的英格蘭船艦嗎？我聽說其中一艘不久之後會抵達〈城鎮〉，要是能靠近點看一看這艘龐大的戰艦，我願意付出一切！』

任務解說

這似乎不能稱為任務，只是暗示遊戲中最強的船—快速輪船確定會在何處出沒。換言之，快速輪船只有透過海戰才能得到。





總督任務

以下任務並沒有順序上的先後

1 任務名稱 探索

總督會問：我知道一個幾乎沒有風險的探索任務你可以執行，想不想試試？



接受之後

日誌中會記載：一直到〈日期〉之前，我要你去探索〈國家〉的城鎮，並且尋找原先不在你地圖上的〈數量〉個城鎮。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

在遊戲初期會遇到這個任務，藉由這樣的方式來讓玩家探索整個加勒比海海域。

2 任務名稱 移民運輸船

總督會問：有更多的移民家庭，城鎮就可以進一步擴展，如果你樂意的話，請確定他們都到了那裡。

接受之後

委託者會提起：『這件事與〈城鎮〉有關。他們大約需要〈數量〉的移民家庭。為了完成你的任務，請確定在〈日期〉時鎮裡有多餘的移民。』隨後日誌中會記載：這件事與〈城鎮〉有關。他們大約需要〈數量〉的移民家庭。為了完成你的任務，請確定在〈日期〉時鎮裡有多餘的移民。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

執行這個任務有點小技巧：船上要搭載超過城鎮需要的移民，並且當期限快結束時再放他們下船。筆者第一次執行這個任務的時候，太早將移民放下船，本以為任務可以輕鬆完成，沒想到城鎮一下子就將所有的移民消化光，措手不及的情況下任務差點失敗；不過早一點放移民下船的好處是，船資可以多收一點。

3 任務名稱 補給一座城鎮

總督會問：在〈城鎮〉出現食物短缺，請幫忙運送〈數量〉〈貨物〉和〈數量〉〈貨物〉。



接受之後

日誌中會記載：感謝你，請把〈數量〉〈貨物〉和〈數量〉〈貨物〉拿到〈城鎮〉，還有把貨物拿給〈NPC〉，他會在市集一直待到〈日期〉，在你完成你的任務之後，根據所花的時間，每桶貨物你會得到從〈一定數量金幣〉到〈一定數量金幣〉作為獎賞。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務不難，而且報酬優渥（通常都是五位數），在接受之前先查看手邊的航海圖找到確切的地點，再來就是準備任務要求的貨物數量。

4 任務名稱 特殊的貨物

總督會問：我們接下來沒什麼東西能運回歐洲，我擔心國王陛下會因而對我不滿意，如果你能運送這批遺失的貨物，我會付給你極高的報酬，不過你必須要快一點，因為這支船隊是不等人的。

接受之後

日誌中會記載：在〈日期〉之前，把〈數量〉〈貨物〉和〈數量〉〈貨物〉運送到〈城鎮〉的市集，事成之後，你會得到〈一定數量金幣〉作為報酬。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。你只得到〈一定數量金幣〉作為報酬。』

任務解說

這個任務與『補給一座城鎮』的任務很類似，也是幫忙運送兩項貨物，不過由於運送的數量比較高，所以得到的報酬也比較誘人（六位數）。

5 任務名稱 限時快遞

總督會問：我有一個住在〈城鎮〉的朋友，他的女兒病得很嚴重，因為她被一條毒蛇咬了，我有一些要給她的特效藥，但是我的船都不夠快，但是謝天謝地，在你的〈船隊〉船隊中有一艘船速度夠快，很適合這趟運送，如果你能在〈日期〉之前送達〈城鎮〉，我保證會給你〈一定數量金幣〉來感謝你的善行。〈城鎮〉的總督〈NPC 名〉。

接受之後

委託者會提起：『我已要求把包裹拿到你的〈船隊〉船隊上面，建議你把速度小於 12 節的船調離這個船隊。』隨後日誌中會記載：為了運送那位女兒的藥物，在〈日期〉之前把〈船隊〉拿到〈城鎮〉。

任務成功

日誌會顯示『你收到了〈一定數量金幣〉作為報酬和一封感謝函。親愛的〈玩家名〉，因為你送來的藥物救了我的女兒，我永遠欠你一份人情，希望你會喜歡我送給你的謝禮。〈城鎮〉的副總督』

任務失敗

日誌會顯示『你收到了一封信。〈玩家名〉，你跟你的父親一樣沒有責任感，我不知道這些藥物是否會對我的女兒有所幫助，但是我可以保證我絕對不會再相信一個姓〈玩家的姓〉的傢伙。〈城鎮〉的副總督。』

任務解說

這個任務最關鍵的部份就是時間的掌握，在接這個任務之前，先將時間暫停，然後確認一下要執行任務的船隊中是否每一艘船的最高船速全都最少 12 節以上，這點很重要，船隊沒有這樣的船速是不可能完成任務的。然後要注意船隻的損壞狀況不能太嚴重，否則會影響到船速。接下來就打開航海圖，直接對目的地城鎮按下滑鼠右鍵就可以了。

6 任務名稱 副總督的背叛

總督會問：我帶來了令人遺憾的壞消息，一位副總督背叛了我們，並逃到〈國家〉去。你的任務是攻擊並佔領這座城鎮來解決這個問題。

接受之後

日誌中會記載：併吞〈城鎮〉，你必須在〈日期〉之前完成這項任務。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務與下一個任務一樣，都是要進攻某個國家的所屬城鎮。如果自認海戰技巧很好，選擇海上進攻是很有成就感的，而且水手的數量不會掉太多；但如果像筆者一樣對海戰有自知之明，還是保險地選擇從陸上進攻吧！還有，攻擊城鎮，不管該城鎮繁榮與否，最少都能搜括到六位數的金幣喔！

7 任務名稱 併　吞

總督會問：現在正是教訓〈國家〉的最佳時機，你的任務是攻擊並且佔領一座城鎮，要從陸地上進攻或是從水上進攻由你決定。



接受之後

日誌中會記載：併吞〈國家〉的〈城鎮〉鎮，這項任務必須在〈日期〉之前完成。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務與上一個任務一樣，都是要進攻某個國家的所屬城鎮。選擇從陸上進攻的時候，要注意的是目標城鎮的士兵數目，如果船上的水手數不及城鎮的士兵數，全部選擇“毛瑟槍”，隊形選擇“緩慢向前”，因為毛瑟槍被遊戲視為防守性的武器，緩慢向前也是屬於防守的隊形，利用這樣的方式消耗守軍士兵的數目。如果你的水手數遠超過城鎮的士兵數，就放心選擇“短彎刀”，隊形選擇“意外襲擊”吧！

8 任務名稱 攻擊船隻

有人會問：由於最近受到〈國家〉的襲擊，我只好進行報復，你可以幫我一起對付他們。

接受之後

日誌中會記載：你的任務是在〈日期〉之前擊沉或是奪取〈國家〉的〈數量〉艘船，事成之後，你會得到〈一定數量金幣〉的獎賞。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這項任務實在不好接。最好有十足的把握再嘗試。筆者第一次接下這個任務時，心想欺負當然是要專挑小船，沒想到接下來附近海域中會有9艘以上的西班牙大帆船組成的軍事艦隊連續主動“教訓”筆者，反而偷雞不著蝕把米！船隊幾乎全滅！

9 任務名稱 追擊海盜

總督會問：我要你去追捕一個惡名昭彰的海盜，長久以來他造成了許多重大危害，現在阻止他的時刻到了，你似乎是這個任務的適合人選。



接受之後

日誌中會記載：把海盜〈NPC〉殺了，你會獲得額外的經驗值。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。海盜被殺了，不過不是你殺的。』

任務解說

這個任務隨時都值得接，因為一來沒有時間上的限制，不會因為期限內沒找到人而任務失敗，二來那些海盜在總督官邸內的“海盜名單”頁面都有資料，而且大部分的海盜實力都不強。

10 任務名稱 外交官

總督會問：〈NPC名〉是一位卑鄙的西班牙外交官，當他上一次拜訪我的時候，從我這裡偷走了一份重要的文件，我需要你趕緊幫我拿回來。

接受之後

日誌中會記載：〈NPC名〉目前在〈城鎮〉，而且大約會在5天內前往〈城鎮〉，埋伏在他的必經之路上，然後奪取他的船。

任務成功

〈玩家名〉，感謝你歸還我的文件，這些〈一定數量的金幣〉是給你的酬謝。

任務失敗

日誌會顯示以下訊息之一：

a：『任務失敗。〈NPC〉逃走了。』

b：『任務失敗，你弄丟了文件。』

任務解說

這個任務很有趣，接下這項任務之後，在NPC準備動身之前趕快到任務指定的城鎮外等待，然後注意找只有一艘小船的船隊圖示，先對該船隊按下滑鼠左鍵確認（會出現該船隊的名稱，就是那位NPC的名字），然後對它按下滑鼠右鍵，追到並出現海戰詢問視窗之後，選擇“手動”以免因為你的笨船長讓它脫逃了。

11 任務名稱 珍貴的包裹

有人會問：我這裡有一份重要的文件必須送交給〈城鎮〉的總督，〈國家〉不惜任何代價想阻止我，我預料他會在半路發動攻擊，不幸的是，我目前沒有武裝齊全的船隊，因此我想知道你願不願意幫我運送。



接受之後

日誌中會記載：到〈城鎮〉的市場與〈NPC〉見面，並且拿取文件，你的船隊必須全副武裝！為了避免被攻擊，你可以試試繞路而行，在〈日期〉之前把文件拿到〈城鎮〉，會有人在港口等你。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務需要注意的就是先要到市集中（很奇怪，重要的文件藏在市集中，莫非是“大隱隱於市”？）拿取文件，然後在期限之前抵達目的地。如果愛好和平，就稍稍迂迴一下；如果自認實力足夠，當然是選擇直接前往目的地囉！



12 任務名稱 被帶走的移民

總督會問：最近有一艘敵方的船停泊在我方的一座城鎮上，他們的談判專家願意提供極高的報酬，給那些想跟他一起到其他城鎮試試運氣的移民、工人及當地居民。因此，鎮裡有許多工人失蹤了，你必須要幫助當地居民尋找新的工人。

接受之後

日誌中會記載：我們在討論的城鎮叫做〈城鎮〉，如果這個城鎮在〈日期〉之前擁有〈數目〉位居民，你的任務就完成了。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務要的是居民而不是移民，移民只要用船載運過去就可以了。但居民就不同了，如何讓居民增加實在讓人傷腦筋，如果你沒有機會在那裡興建自己的生產建築的話，要增加居民數目，只能不斷讓貨物保持充足的狀態來促進當地繁榮，但時間是完成這個任務的最大考驗。

13 任務名稱 補給一座城鎮

總督會問：我的鎮上出現食物短缺，請帶給我們〈數量〉〈貨物〉和〈數量〉〈貨物〉。

接受之後

日誌中會記載：快點，把〈數量〉〈貨物〉和〈數量〉〈貨物〉拿到〈城鎮名稱〉，還有把貨物運送給〈NPC 名稱〉，他會在市集一直待到〈日期〉，在你完成你的任務之後，你會得到〈一定數量金幣〉到〈一定數量金幣〉不等的獎賞。

任務成功

日誌會顯示『〈玩家名〉，感謝你幫助我的城鎮。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務同樣是補給一定數量的兩項貨物到特定城鎮。

14 任務名稱 帶走移民

總督會問：想不想幫我戲弄我們的敵人？

接受之後

日誌中會記載：到〈城鎮〉去，並且在市場與〈NPC名〉見面。你能在〈日期〉之前給他愈多的黃金，他就能夠說服愈多的工人離開城鎮，你會在之後得到補償。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示以下訊息：

a：『還沒完成。你還沒帶走任何移民。』

b：『還沒完成。你還沒帶走所有的移民。』

任務解說

這個任務很有趣，你不會得罪要戲弄的城鎮，而且只要手上有足夠的閒錢、船上有足夠的空間，就可以執行這個任務。接下任務之後前往目的地城鎮，在市集找那位NPC，然後把所有可用的閒錢都給他，等第一個日期到達之後，日誌會顯示『在〈日期〉之前再一次與〈NPC 名〉見面，並且把移民誘拐出城鎮。』，接著再去市集找那位NPC，將所有的移民載走，將這些移民載去需要移民的地方還可以再撈一次船資。等第二個日期到達之後，總督會將你所花的錢與酬勞一併給你。

15 任務名稱 追擊商船

總督會問：過去這幾天，我們的敵人洗劫了更多的〈國家〉商人。報復的時刻已經到來。你必須洗劫〈國家〉的船隻並且搜括一定數量的貨物。



接受之後

日誌中會記載：從〈國家〉商人手中奪取〈數量〉〈貨物〉。在〈日期〉之前，你不可以擊沈或是奪取任何船隻。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務實在有點難度，因為不知道到底哪隻船隊有你需要的貨物，只能盲目挑選船隊攻擊，如果對該國沒有私掠許可證的話，還會被該國的軍事船隊追擊。除非實力真的超強，強到能目無法紀地看到船就搶，不然的話這個任務還是看看就好。要注意的是在任務期限結束之前不可以擊沈或奪取任何指定國家的船隻。

16 任務名稱 擴展城鎮

總督會問：你可能聽說〈城鎮〉一直在夾縫中求生存，不能再這麼持續下去了！你是我們國家最成功的商人之一，我要你讓這座城鎮的經濟起死回生。在你努力之後，每一個當地居民都會讓你得到10個金幣。



接受之後

日誌中會記載：在〈日期〉以前讓〈城鎮〉繁榮起來，如果你成功的話，每一個當地居民都會讓你得到10個金幣。

任務成功

日誌會顯示『任務完成。你得到了〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務有點像“被帶走的移民”那個任務，目標是讓該城鎮的富裕程度達到“繁榮”，富裕程度由最差到最好一共有八個等級，繁榮是屬於第三好的等級，要是富裕程度差太多，接了這個任務還是認了吧！要是只差一個等級(開始好轉)或是本來就是繁榮等級，那就加把勁囉！

17 任務名稱 破壞城鎮

總督會問：你是知道的，我們在跟〈國家〉打戰，這就是為什麼我要你幫我破壞他們的一座城鎮，這座城鎮流失愈多人，你會得到愈多的獎賞。



接受之後

日誌中會記載：確保〈城鎮〉鎮能夠流失愈多的居民愈好。在〈日期〉的時候，當地的人口數必須低於〈數量〉，至於你要怎麼做隨便你。

任務成功

日誌會顯示『任務未完成。人口減少了〈數量〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。』

任務解說

這個任務不大容易，要讓當地居民流失，按照說明書所指示的狂買所有的糧食類貨物似乎不大能讓居民流失，可能是筆者買得還不夠狠吧！沒有調動所有船隊將該城鎮的物資掃個精光。不過奇怪的是，筆者擔心的因為這種行為而在該城鎮聲望下跌的情況始終沒有發生。

18 任務名稱 巫毒小姐

有人會問：我的女兒發生了一件可怕的事，她心神非常混亂而且整天胡言亂語，有人說她的經歷不會讓她改變這麼大，但是我從來沒看過她像這樣子，這裡的教士認為他可能被下咒了，由於我無法公開地尋求答案，能不能請你幫我尋找關於巫術的消息？愈多愈好，你是個水手而且遊歷四方，我相信你能夠幫我。



接受之後

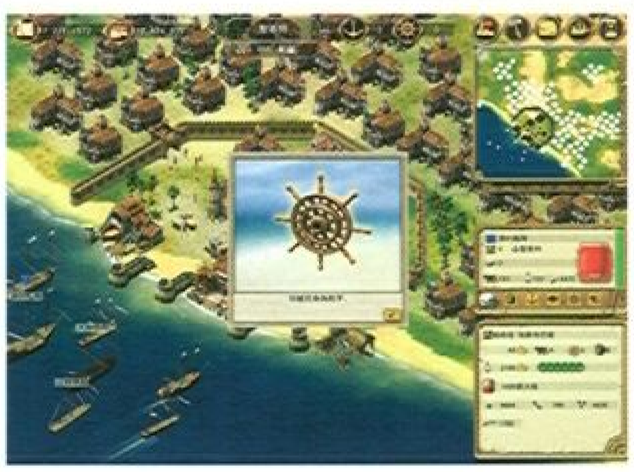
日誌中會記載：到紐奧良以及聖奧古斯丁之間的酒館尋找關於巫術的消息。

任務成功

日誌會顯示『符咒被破解了，總督給你〈一定數量金幣〉。』

任務失敗

日誌會顯示『任務未完成。你未設法在時間內破除符咒。』





任務解說

這個任務一開始的時候要按提示索驥，到紐奧良與聖奧古斯丁之間的酒館找人聊天，找到的話會出現：『你想知道關於巫術的事嗎？我幫不上忙，不過你若是想知道巫毒術的話，有人說在這附近地區有人會，我自己是不相信這些，不過我有一回在紐奧良見到一位自稱是“巫毒小姐”的女人，她聲稱精通巫毒這些東西，還說她能夠在人身上下咒語，不過到目前為止我認為她只有辦法對自己下咒，因為她美麗的臉龐被她的髮型弄得糟透了，那個髮型讓人覺得她曾經被用來清潔西班牙大砲，不過你何不自己去那裡看看？就我目前所知，她仍然住在紐奧良，而且她的長相絕對不會讓你錯過她。但是要注意：這位“小姐”非常貪心。』然後日誌會改為顯示：『到紐奧良酒館與巫毒小姐見面。』。

接著在紐奧良的酒館就會見到巫毒小姐，她會告訴你：『你說〈城鎮〉總督的女兒被下咒了？我就知道〈NPC名〉那個白癡背叛了我，我叫他拿一件總督的私人物品回來給我，如此我才能詛咒他，讓他失去職位，不過他並沒有拿給我一件總督的私人物品，反而給我一本應該是他女兒的日記，我不識字，但是〈NPC名〉看來也一樣不識字，而且我還跟他說這個字跡對於一個總督來說未免太優雅了，不過他只說總督恰巧是位優雅的男人。但是聽著，我想要彌補我的錯誤，只要給我足夠的黃金讓我無憂無慮的生活，那就給我1000個金幣，然後替我除掉〈NPC名〉，只要從裡沿著海岸向西行，你絕對會找到他

的。一旦你完成了，再回來這裡。不過要快，詛咒必須在〈日期〉之前解除，否則一切都太遲了。』同時日誌的顯示會更新為：『海盜〈NPC〉的船位在紐奧良西邊，把它擊沉並且回到紐奧良與巫毒小姐會面，詛咒必須在〈日期〉之前解除。』

接下來就看玩家的運氣了，筆者有時將船一開過去就會找到NPC的船隊（只有一艘船，很好對付），有時在海上待到期限結束也不見其蹤影。只要你解決該名NPC，回到紐奧良酒館，巫毒小姐就會說：『好了，詛咒解除了，再見。』任務就算完成了！

19 任務名稱 妻子被綁架
（名稱是筆者自己取的）



任務解說

這個任務很有趣，當你碰到這個任務的時候，你有三種方式可以解決：一、乖乖付贖金；二、花贖金的十分之一買綁架你妻子的那群海盜藏匿處，親自去營救；三、完全不管她（尤其在見到她的頭像之後）。第一種方式要花上差不多幾十萬；第二種方式要花上差不多幾萬；第三種方式竟然能倒賺兩萬！！？筆者在妻子被綁架n次之後，選擇的方式就是第三種～～



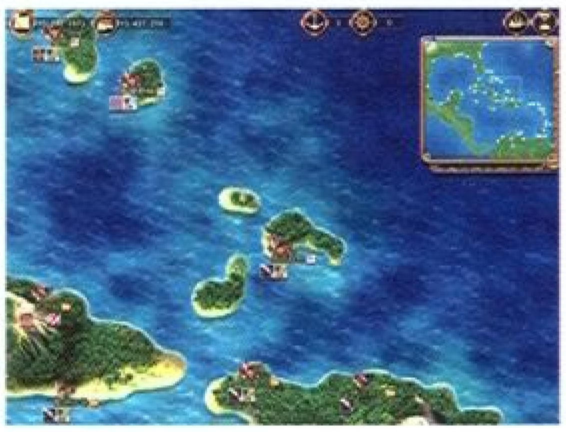
謎　題

1 一線貫兩端，中間通北方，一段旅行，短暫又舒適。
北方有二島，一島可遺漏，二島有蹊蹺，緩緩繞一繞，寶藏任你拿。
非一非三，重要的兩座城鎮，貝里斯是我見過的第一座，一定是第二座城鎮中的國王港口。



解答 就在伊凡伽利司塔那座島。

2 由一出發，他人留左方，找一個小島，少不了的寶藏。
有一座島嶼是貓的島嶼。
查理斯曾經將頭靠在另一座小島上。



解答 塔克群島10點鐘方向那座不知名小島。

3 旅程起點畫個圈，會耗上兩天，從你抵達的鎮上，向早晨的太陽航行而去。
讓你的旅程從耶穌的屍體開始。
從你即將抵達的城鎮出發，向南幾天，搜尋海岸。



解答 從羅坦出發向右沿著海岸一路下去。

4 旅程起點畫個圈，由此算兩天，你會抵達一座島嶼。
古老金字塔，西北方一角，小鎮裡，開始搜尋。
從這座島嶼向西航行，沿路搜尋海岸，藏匿處距離皇家港有一大段距離，但是比較偏向南方，隱藏在一個角落。



解答 貝里斯與羅坦間那塊凹進去的地方。

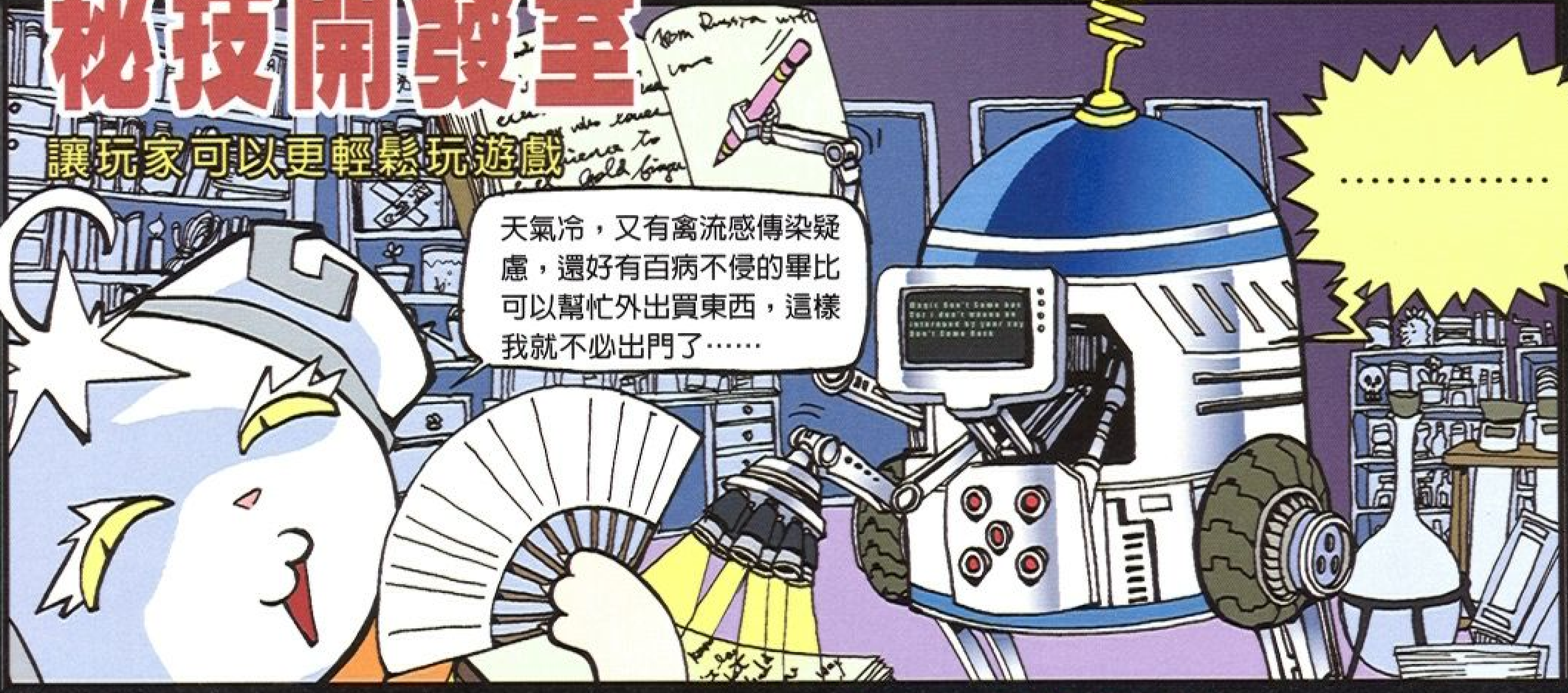
解開謎題後，可以隨機得到以下任何一項獎勵：

1.你的船隊找到了〈NPC〉船長的日記，〈船隊〉船隊的船長得到2點經驗值。
2.你的〈船隊〉船隊發現了一個隱藏的大砲倉庫。
3.你的〈船隊〉船隊發現了兩位失蹤很久的船難者，〈數量〉位水手登上了船。
4.你的〈船隊〉船隊發現了一個秘密的甜酒倉庫。
5.你發現了價值〈一定數量金幣〉的寶藏。
6.你發現了一個盒子，裡面有一個瓶子上貼有一張證書的瓶子、一面海盜旗，和價值〈一定數量金幣〉的金幣。
7.你發現了一個木箱，裡面裝滿了珍珠、寶石和首飾。價值：〈一定數量金幣〉。
8.你發現了一個土著部落，他們給了你大量的黃金。價值：〈一定數量金幣〉。



秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



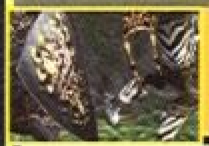
公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。
◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶學者　ㄚ呆　◆15P　◆100S



末日危城：亞蘭納傳奇



遊戲中按ENTER鍵後，再輸入以下密碼，就可以得到對應秘技，如果要把開啓的秘技效果關掉，則把＋改成－再輸入一次即可：

+zool	無敵
+drdeath	所有屬性全滿
+checksinthemail	得到999999金子
+sixdemonbag	招喚出150隻以上的demons
+potionaholic	得到超級生命及魔法藥水各3罐
+sniper	遠程武器射程達　100公尺

faetehbadger	得到全套菜鳥裝備
loefervision	戰爭迷霧關閉
maxjooky	人物變大
minjooky	人物變小
xrayvision	不進行材質貼圖

▶學者　fido　◆15P　◆100S



神話世紀：泰坦(Age Of Mythology: The Titans)



遊戲中按ENTER鍵後，再輸入密碼，就可以得到對應秘技：
ps.之前《神話世紀》的秘技都可以沿用在《神話世紀：泰坦》中

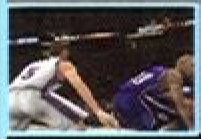
ATLANTIS REBORN	給予英雄們額外的戰役
BARKBARKBARKBARKBARK	召喚貝拉（狗狗）
TINFOIL HAT	將場上所有建築物重新分配所有權

RESET BUTTON	拆毀場上所有建築物
ZENOS PARADOX	給予玩家隨機的神力
MR. MONDAY	開啓神級的AI
TITANOMACHY	召喚泰坦神

▶學者 nono ◆20P ◆150S



美國勁爆職籃 2004



在MY NBA選項中找到NBA codes，再輸入以下密碼，就可以得到對應的球鞋：

63RBVC7423	Air Flight 89
GF9845JHR4	Air Flight 89 Colorway 3
2389JASE3E	Air Flightposite II Colorway 2
OP5465UX12	Air Foamposite I
DG56TRF446	Air Foamposite Pro Colorway 1
3245AFSD45	Air Foamposite Pro Colorway 2
DSAKF38422	Air Foamposite Pro Colorway 3
A0K374HF8S	Air Hyperflight Colorway 3
JCX93LSS88	Air Hyperflight Colorway 4
CVJ554TJ58	Air Jordan III
367UEY6SN	Air Zoom Flight Colorway 1
23LBJNUMB1	Air Zoom Generation (Lebron James)
XCV6456NNL	Nike Blazer
424TREU777	Nike Shox BB4
SDFH764FJU	VCIII

用下列名字創造新人物，就可以變成對應的球員：

WHSUCPOI	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
SKENXIDO	Malick Badiane
POSNEGHX	Mario Austin
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Paccelis Morlende
ITNVCJSD	Remon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitis
POIOIJIS	Szymon Szewczyk
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

▶學者 肉燥 ◆15P ◆100S



星際大戰：舊共和武士



到遊戲目錄裡找swkotor.ini這個檔，在[Game Options]裡輸入EnableCheats=1，接下來在遊戲中按 ` 鍵 (在數字1旁邊)進入控制台，就可以輸入以下秘技，其中(number)是指數字，可以輸入10到999，遊戲中按TAB鍵不放再按~就可以開啓秘技清單：

heal	治療身體
setstrength (number)	設定力量
setdexterity (number)	設定敏捷
setconstitution (number)	設定體質
setintelligence (number)	設定智力
setwisdom (number)	設定智慧(原力使用成功率)
setcharisma (number)	設定魅力
addexp (number)	增加經驗值
invulnerability	開啓無敵模式
addlightside (number)	增加光明面指數
adddarkside (number)	增加黑暗面指數
givecredits (number)	增加金錢
addlevel (number)	增加等級
turbo	以3倍速加速移動
revealmap	開啓地圖
giverepair	得到100個修理零件
givecomspikes	得到100個computer spikes
infiniteuses	所有道具都不會用完
setcomputeruse (number)	設定使用電腦技能等級
setdemolitions (number)	設定爆破技能等級
setstealth (number)	設定匿蹤技能等級
setawareness (number)	設定察覺技能等級
setpersuade (number)	設定說服技能等級
setrepair (number)	設定維修技能等級
setsecurity (number)	設定開鎖技能等級
settreatinjury (number)	設定治療技能等級
dancedancemalak	將主角Darth Malak變成跳舞女郎
giveitem (item name)	得到道具(要指定道具名稱)


鬥魂轉生 再戰江湖!!
西門吹雪
鬥魂轉生
鬥魂終極潛能徹底發揮！五行相生，幻變隨形，
人獸合一，天下無敵。
五行合擊
金、木、水、火、土，生生不盡，十二招全方位合擊技，
讓你後發先至，以弱勝強。
幽怨情迷
踏入幽靈山莊，一切人世悲歡將成過去，
全魔境界，淒美妍麗，要你欲罷不能。
門派酒獸
稀有神獸，力量無邊！有緣人若得神獸，
以酒奉養，其將如鐵壁銅牆，無法可破。
陸小鳳
古龍 3.0 ONLINE
幽靈山莊
研發製作
gameone
代理發行
SOFT WORLD
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW



遊戲向上委員會

騎士團在此進行石盤的評鑑

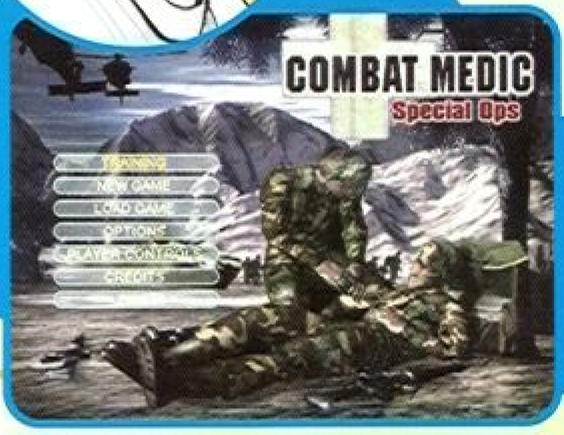


遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！



急救先鋒



《急救先鋒》是一款少見的模擬戰場醫護兵行動的另類小品遊戲，由出品過一系列同類型遊戲如《模擬大醫院急診室》和《模擬119急救人員》的Legacy Interactive公司所製作。該公司基本對此類遊戲的製作可說是相當駕輕就熟，當然本遊戲因為是著重在戰場救護方面，因此在內容上仍有其獨特性存在。

遊戲的主要故事背景是在未來不久中東又再度爆發了動亂，某個名為「阿卡默．阿不都拉．薩忍」的恐怖組織領袖意圖破壞世界和平並取得中東霸主地位，而且暗地裡從事作為大規模毀滅性武器的生物病毒研發（可是遊戲中進攻研究所的時候卻遇到神經毒氣外洩中毒？可能是情報有誤吧：p），也因此主角所屬的美軍部隊又再度受命前往中東剷除此一世界和平的重大威脅，而身為特殊精良訓練醫護兵的玩家所肩負的就是在行動中拯救所有負傷同伴的責任，並且確保他們都能延續寶貴的生命完成任務平安返家。

《急救先鋒》模擬的重點著重在戰場上的緊急醫療救護與應急處理，所以比照其他同類作品在醫療知識上有相當嚴格的要求，基本上最好是有基本醫護技術與知識才能快速的進入狀況。以我所受的EMT（緊急醫療技術員）訓練經驗來看雖然在民間救護與戰場救護的原理大體相同，但其案例類型仍是大量集中在創傷處理的狀況居多，附帶有一些因為急救環境極度危險而不得不實行的特殊處置（如現場截肢之類），不過基本上《急救先鋒》仍是經過相當簡化的模擬遊戲，大量省略了真實急救時所需面對的複雜人體生理反應與層出不窮的個案和環境的變化，簡單的說玩過遊戲後離現實應用還是有一段不小的距離，但起碼對於一般人來說這遊戲是了解戰場醫護兵工作內容的最佳途徑，尤其是在看過眾多戰爭電影如《黑鷹計畫》Black Hawk Down或是《搶救雷恩大兵》Saving Private Ryan裡面醫護兵們奮不顧身的發揮高度專業技術搶救同袍的場面，平時扮演奮勇殺敵戰鬥兵的玩家們不免也會手癢的想投身戰場天使的角色。





《急救先鋒》在系統上分為2D平面地圖的戰場活動畫面與套用3D人物模型的急救醫療畫面，進入任務後一般先是操作小人在2D的戰場上四處移動，一面用手上的武器消滅敵人一面尋找躺在地上的受傷的同伴，找到後可以在他身邊做立即救治，這時畫面就會轉變成3D的第一人稱模式，玩家要設法運用手上的診療設備察看患者的傷勢並且決定正確的施救步驟，通常是比照標準程序先檢查患者的呼吸與心跳是否正常，如果呼吸方面有問題的話絕對是列入第一優先處理，因為人體在呼吸停止4~6分鐘之後腦細胞就會因為缺氧而產生永久性傷害（簡單的說就是腦死啦），當你接觸患者的第一時間內顯示患者生命力的時間條就會開始縮減，縮減的速度隨傷勢嚴重程度而定，以最嚴重的「急性氣胸導致呼吸障礙」的狀況來說大約過一分鐘沒搞定患者就over了，遊戲中一般是以休克導致心跳停止作為患者死亡的標準，現實中雖然在心跳停止以後仍可以實施「CPR心肺復甦術」以延緩死亡爭取送到醫院的機會，但遊戲為了流暢度與簡化急救難度考量仍是以心跳停止為準，而當確定呼吸穩定後就轉而處理出血的外傷傷口，包紮固定打針之後就可以依傷勢嚴重與否決定後送還是讓他返回任務繼續行動。遊戲中使用的醫療器材主要有非耗材與耗材兩類，非耗材一樣只需攜帶一組，而耗材類則是每救治一名傷患便會相對減少的物品，出正式任務的時候通常都以保持雙份以上的攜行量較為保險。遊戲中有三個不同特性的角色可選擇，主要差別在於醫療品的攜帶量多少與2D畫面中移動速度的快慢，不過就個人感覺速度上其實相差無幾，所以都直接選最高壯的角色使用。









遊戲主要任務共有10個關卡，劇情是依照美軍在當地的軍事行動一步步的逼近恐怖分子的大本營，最後以逮到邪惡的恐怖份子首領為結束。在一個任務中平均要救治6到9名傷患，因此自己的醫療品存量要攜帶足夠，同時自己也要小心不要被敵人打掛了，雖然在2D畫面行動時每次都覺得自己是莫名其妙中彈又莫名其妙的陣亡……

每次在完成任務後都會有檢討畫面，針對玩家在任務中的所有醫護行為做總檢討順便打分數，基本上這是玩家尤其是缺乏急救基礎的人吸取經驗與技術的機會，藉由觀察電腦列出的正確與錯誤步驟改進自己的技術，累積多次經驗後很容易就可以拿到高分。說明書上對於各種器材的操作說明不足，玩家可能要多看遊戲內的英文訊息藉以了解其內容。

此遊戲給予玩家的最大挑戰就是各式各樣的急症傷病患與在戰場上阻撓玩家的敵人了，遊戲中的敵人其實相當的單純就是不時三三兩兩出現進行騷擾，玩家通常只要把病患拖行到圍牆或房屋後的安全地帶就可以安心進行救治，不過相對的隊友的AI也是非常遲鈍，常有敵人就近在咫尺攻擊專心救人的玩家而隊友卻毫無反應的現象，搞的玩家不時要回到2D畫面進行自衛戰鬥（此時病患的時間條也會凍結），在任務中彈藥不足時則需要從傷患身上「借」一些彈藥來用用，基本上AI整體表現仍不盡如人意。







而這遊戲有待改進的地方就是系統缺乏快速熱鍵操作不便，尤其是在進行急救時常常需要捲動物品選單等待出現後再行點選，眼看著時間條漸漸流逝而在背包裡翻東找西的浪費時效實在讓人氣結，同時3D人物模型不夠細緻也會影響對傷勢的正確判斷（常常找老半天還不知道哪邊受傷），再者影響可玩性的一大問題就是傷患的類型固定，算算約15～20種左右，只要有點基礎又背熟各類型標準程序的人很容易就可以套公式拿高分。

遊戲護照

GAME PASSPORT



急救先鋒

設計公司：Legacy Interactive

發行公司：昌哲科技

遊戲類型：動作冒險遊戲

256MB DDR RAM、52 X CD-ROM、P4 1.5G、GeForce 4 Ti-4200、主機板內建音效卡。

- **操作** 簡單的按鈕設計便於記憶，但沒有熱鍵。
- **耐玩度** 每關的設計區別不大，僅僅兩三關有特殊狀況可處理。
- **劇情** 搭上最近的反恐便車而衍生的單純劇情。
- **聲效** 表現平平。
- **畫面** 3D人物模型不夠細緻。

此款遊戲基本上屬針對小眾玩家市場的小品遊戲，許多玩家常常會因為此遊戲缺乏華麗聲光而裹足不前，不過因為遊戲公司的豐富經驗因此內容上仍是沒甚麼明顯錯誤可挑，建議對急救有興趣的玩家可以用學習的心態進行嘗試。



E-MAIL 信箱— alex.sheu@msa.hinet.net



聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

真·倚天屠龍記



僅就電腦遊戲作品而言，老芋仔何其有幸，幾乎部部都趕得及躬逢其盛，單單一部《倚天屠龍記》先後所改編製作的遊戲作品，就印象所及，少說也有四、五款之多，然因掐頭去尾、單取中間之故，歷來的同名遊戲作品，大都招致玩家們群情譁然、意猶未盡的怨懟，蓋因遊戲劇情太短矣。

「武林至尊，寶刀屠龍：號令天下，莫敢不從；倚天不出，誰與爭鋒？老芋不煮，焉敢下廚？」話說金庸大師膾炙人口的武俠世界，為舉世中文人口營造多采多姿、經久不衰的共同美好生活經驗，其功德自是有目共睹。截至今日為止，根據金庸大師數部大作所製作的電影、電視劇、漫畫、電腦遊戲等，誠然已臻「族繁不及備載」化境。

此番由智冠公司發行推出的《真·倚天屠龍記》，其劇情內容在忠於原著的完整性指數上，庶幾可彌補玩家們長久以來的「心有未干」，此其敢於冠上「真」字俾倪群雄之故耳。雖然與其它多款已經現世的同名遊戲一樣，劇情仍然是由張翠山、殷素素夫婦，帶著張無忌離開冰火島返回中原，並於恩師張三丰百歲壽宴上，遭受武林各大派逼問謝遜下落，憤而導致夫妻當場雙雙自刎開始，但是接下來的劇情發展，可就足以令玩家們心花怒放了，除了進行過「去蕪存菁」的局部小工程外，竟然一路發展到原著的結尾，要論遊戲劇情的完整性，這款「真」字輩的《倚天屠龍記》，誠然是箇中之最！

拜原著小說紮實內涵之助，遊戲劇情的高潮迭起自不在話下，為了增添遊戲因素所穿插的大量支線任務，



亦有巧妙將原著內容成功片段移植之例，如「洪武野心」就將朱元璋力薦明教教主張無忌，運用明教實力逐鹿中原的野心表露無遺；而「捉拿叛徒」則是將張無忌在光明頂密道，向前任教主陽頂天跪拜而取得「乾坤大挪移」心法一節，巧妙從主線抽離。其它種種挑戰骷髏王、取得武功秘笈和武器、防具等支線內容，在在都會令玩家獲致厚實的滿足感的。

這款遊戲的戰鬥系統因採即時性，故而戰鬥充滿緊張氣氛，而驚險場面自也層出不窮。唯美中不足者，主角張無忌所能運用的掌法、刀法和劍法，俱都缺乏大範圍攻擊性質，導致主角實力增至某一水平後，為了搶時間之故，老芋仔都「被迫」採取悶頭一路快跑過戰鬥場景的方式穿梭於城鎮，蓋因費時費力也。此外，一般敵人的實力，普遍都強過於頭目級人物，除了遊戲後期的玄冥二老、少林



三神僧以外，所有的頭目級敵人似乎都顯出不堪一擊的弊病，反倒是戰場、沼澤地形的敵人武力，遠遠高於所有的頭目。這種現象沒有所謂好壞、優劣，大概純是為忠實反應出，江湖武林臥虎藏龍之奧義吧！玩家們莫忘了必要的練功手續則可。另如藥材煉製系統，除了煉製藥物自用以外，應劇情所需，也提昇了道具系統的重要性。

除了完整劇情締造新猷以外，這款遊戲另一傲視群倫的創舉，當屬與戰鬥息息相關的經脈系統了。除了吾輩耳熟能詳的任督二脈，主角張無忌尚有多處經脈需求助玩家打通，在獲得任何武功秘笈時，唯有運用升級所獲的點數，循序漸進的打通相關的經脈，主角才能夠運用該項武功招式。而人物升級的特殊處，在於內力並不會跟著生命值逐漸竄升，而是要藉由連番的打通「小周天」才能提昇內力值，玩家若是疏忽此一環節，那將會陷入內力只夠施展兩、三招武功的窘境。就老芋仔自身經驗以觀，要將所有武功招式都練至最高的十級，那也是可以的，除非沒有別的事可做…就戰鬥時際效益而言，選擇修煉出招快速，且耗費內力較低的招式，應該是較可行的。但在此之前，玩家們還是得先好好對經脈系統做做功課才是。









遊戲在美術方面的成就，也是很值得玩家鑑賞的，所有主要人物與NPC的身段動作表現，顯得極為自然、逼真，形形式式的戰場敵人，除了身手矯捷、攻擊凌厲，比之不弱的AI設計，也是不遑多讓。幾段魄力十足的動畫展現，更是美術功力發揮極致的成果，很值得玩家欣賞。老芋仔個人對於遊戲的場景設計，真是喜歡得緊呢，君不見室內場景的考究程度，儼然已達巨細靡遺的大師級裝潢作品：而戶外場景的豐富變化，更足以彰顯中原地大物博的恢宏氣度，舉凡亂石、平地、雪原、草原、森林、岩岸、高原、沼澤、廢墟、大漠、峰頂、山壁等等，其講究擬真的精細度，甚至已「龜毛」到…行走其間會遭土堆石塊擋路、因應地勢落差，得繞遠路爬上土堆、被追殺半天才發現溪中石塊竟是通路、闖過大半個場景，才驚覺出路竟在下一層步道…凡此種種，顯然已將「迷宮」的樂趣，很成功的、不落痕跡的全面立體化。老芋仔對此部份的成績表現，極願給予純個人性的高度肯定。







如同絕大部份遊戲一樣，這款新品遊戲也犯有「除蟲」未盡的缺失，這的確很容易干擾玩家的遊戲情緒。儘管不耐的聲音不絕於耳，但如同「原罪」一般，遊戲市場上的大群蟲蟲，始終跟玩家們維持著如影隨形的親蜜接觸。老芋仔因晚近勤修口德、被迫努力參禪，一副尖牙利嘴已收斂到近乎「涅盤」化境，且一改「臭蟲終結者」身段，故而早已跳脫糾纏「誰該負責」的俗世窠臼。經過「蟲族」點化加持的「真‧老芋仔」，如今已較能慈眉善目的寬容「必要」之惡，但凡遊戲實力值得推薦者，唯祝禱「該負責」的人，能夠日以繼夜的推出修正、補丁措施，堪對遊戲熱情始終不滅的廣大玩家，做一原本就不該有的售後服務，則乃萬民之福矣！善災…嗯？…善哉！

遊戲護照
GAME PASSPORT



‧真‧倚天屠龍記‧

設計公司：智冠科技

發行公司：智冠科技

遊戲類型：角色扮演

PIV-2GB、512MB DRAM、SB PCI128、GeForce4、16X DVD-ROM

完整展現金庸大師同名原著，經脈系統創遊戲新猷，武功招式種類繁多，戰鬥系統酷似「暗黑」，美術表現最為突出。

極品



操作	滑鼠鍵盤兩相宜，但戰鬥時熱鍵反應似有延遲現象。
耐玩度	掌法、刀法、劍法兼備，武功類別琳琅滿目。
劇情	大幅忠於原著，支線穿插富巧思。
聲效	背景音樂生動耐聽，但音效表現較弱。
畫面	生動、活潑、精細程度令人愛不釋手。



聖獨角獸騎士團

騎士－麗莎

極速快感：飆風再起



擁有高發行量和產量的遊戲公司Electronic Arts又再推出當家遊戲資料片了！一向擁有高畫質、流暢的賽車遊戲典範《極速快感》再度推出資料片了！《極速快感：飆風再起》一看到名字，就馬上聯想到那部下檔的電影「玩命關頭２：飆風再起」，嘿嘿，該不會遊戲中的車輛也有「氮氣」吧？

擁有可以享受市區街道的賽車世界，凌駕百萬名車奔馳，遊戲極速快感系列的最新第七代版本《極速快感：飆風再起》，衆多名車任君選擇，享有至高無上的尊榮！如同電影「玩命關頭２：飆風再起」中的改裝房車一樣，《極速快感：飆風再起》標榜的也是這個功能。玩家進入遊戲之後選擇完車款之後，想要進行改裝？很抱歉，廠商只願意讓你隔靴搔癢，換換塗裝顏色而已！讓你一開始在路上跑的時候過過乾癮，想要改裝成可以飆風的房車，那就請一一挑戰你的名聲和技巧吧！

一開始玩家可以先嘗試練習甩尾教學，畢竟這款遊戲中的群衆想要看的就是你飆風的技巧－甩尾技巧越高超，越漂亮，群衆歡呼聲以及給你的評價也就越高，評價越高，贏得比賽越多，獎金隨之而來，那改裝車子的資金就有啦！遊戲中的車款都是經由大廠授權，大家耳熟能詳的三菱(Mitsubishi Motors)、速霸陸(Subaru)到豐田(Toyota)共計二十款，都是讓玩家可以自由選擇的廠牌。而提供玩家改裝的零件更有從車子最外圍的顏色、花案，空氣動力套件：車側裙擺、前後包圍、擾流板，碳纖維引擎蓋偷輕套件：動力系統：渦輪壓縮、氮氣加力裝置、高速歧管、差速點火、齒輪箱、排氣管：一定有的各式輪胎，甚至連車內的音響、車底的霓虹燈管，跟現實生活中的改裝物件差不多，讓玩家可以過過癮。

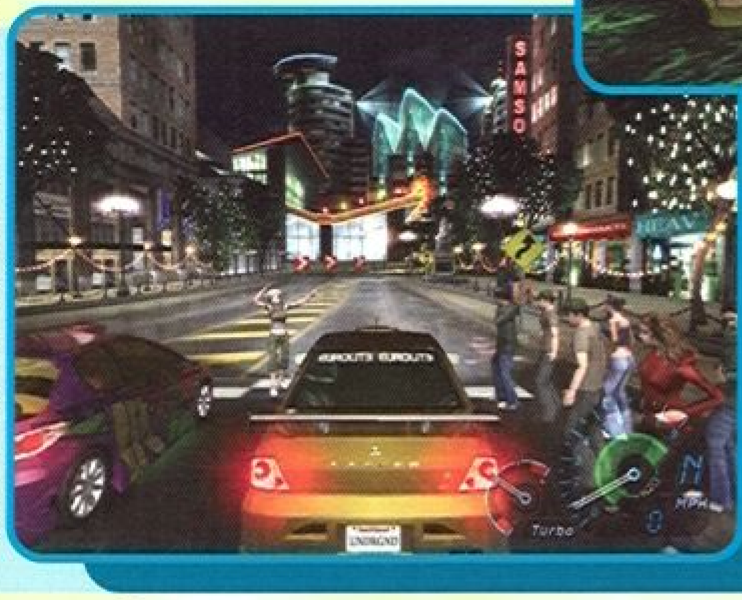




在進行遊戲時候，玩家可以調整街道交通擁塞的狀況，如果技術不佳，那就讓交通狀況越空曠，玩家可以趁此好好練習或是快速通關。如果喜歡左閃右躲的高難度、高刺激感，那就讓街道上充滿車子吧！頂多與百姓車輛衝撞畫面會多了點。而且如果玩家的車子與其他車輛發生衝撞車禍意外，畫面鏡頭還會重播，並且用不同角度的運鏡，讓玩家看看你的車和對方車的慘狀，這可是一般在路上不易看到的景象哦！當然這會拖延到你回到道路上的時間，而且衝撞並未造成車子毀損和擦撞痕跡，與之前講究真實感的《極速快感》系列似乎有點違背，不過既然講究的是視覺、音效享受，這個問題就睜隻眼閉隻眼跳過吧！



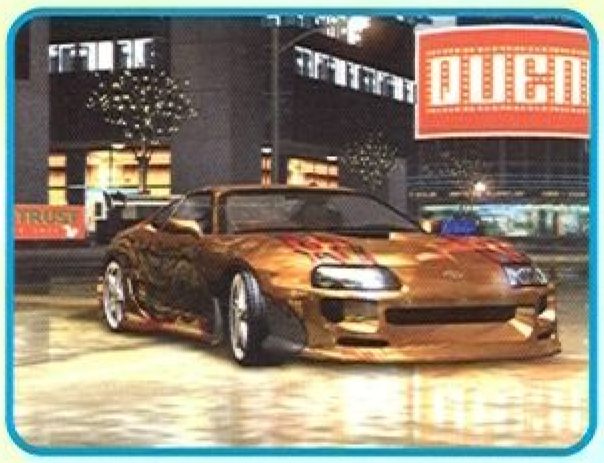
遊戲中的場景與電影相呼應，幾乎都出現在夜間，或許夜間也最能展示改裝車的霓虹燈和流線感吧！但是在夜間道路上撒野，還是會嚇到路人，不過如同少了擦撞效果，撞毀或嚇到路人也沒人會理你。街景都是擷取世界上真實都市的一角畫面，美術畫面十分讓人震懾，因為細部的設計，光影呈現和陰影的轉換，彷彿空氣中真的瀰漫著一股蓄勢待發，熱血沸騰的氣氛，加上Hip Pop、R&B等音樂的襯托，這一個屬於現代雅痞的飆車年代，真的就存在了！因為《極速快感：飆風再起》可是在一堆專家手中被塑造出來－獲奧斯卡提名的好萊塢最佳視覺特效專家親手打造！光是這樣的陣容，就可以想見，電影上的畫面是可能出現在遊戲中的，光這樣想，就讓人熱血沸騰了吧！





遊戲中選用的Hip Pop、R&B等音樂，都採用了輕鬆活潑，節奏感強烈的黑人音樂，非常適合運動型或鏡速類的遊戲，也因為這些音樂的襯托，玩家會發現進行遊戲時，駕馭車輛時候隨著節奏，引擎聲怒吼，更有與房車合而為一的感受，再看街道美景，這款遊戲是多麼令人賞心悅目！綜而觀之，在介面、畫面、音樂表現上，《極速快感：飆風再起》是為《極速快感》系列開啓另一個新風格，而玩家也容易輕易認同，要做與賽車電影相關的遊戲，就非《極速快感》莫屬！

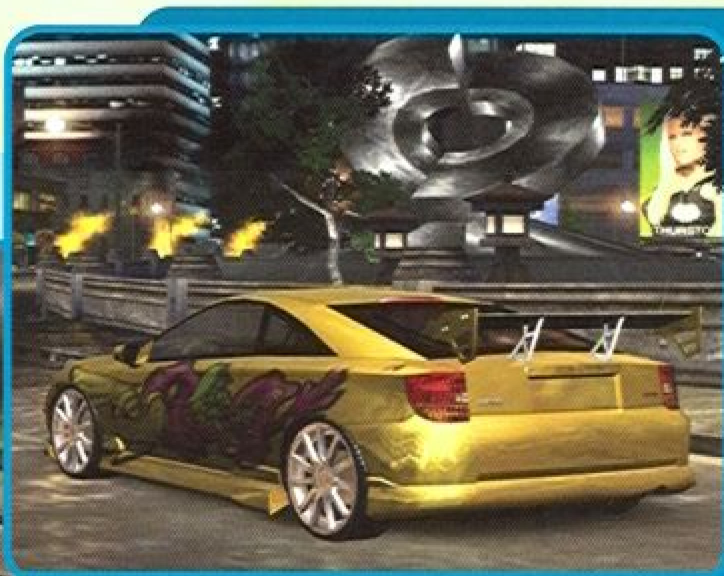
不過說真的，改裝零件有時候有些東西可能天高皇帝遠般的根本沒錢買，畢竟道路的難度隨著關卡越高，想要突破可能手指頭會先抽筋了……。不過相信瘋狂愛完賽車的玩家應該可以體會



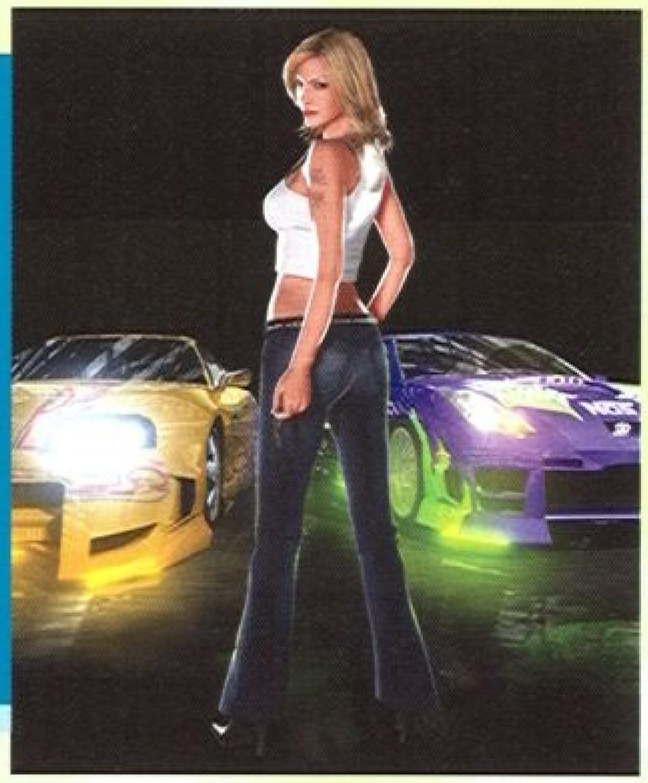
到，《極速快感：飆風再起》與以往的《極速快感》系列最大的不同，除了是在行人和民衆房車充斥的街道上進行之外，在畫面與音效表現上也都非常的有流行感，相信電影給予的靈感真的很多，也讓《極速快感》系列出現了新的型態與年輕的氣息。



《極速快感》系列在許多賽車遊戲老手的心目中，已經成為一個指標性的賽車遊戲，而遊戲也在日新求新的技術下，再次展現了不同的氣勢與遊戲方式，但是綜觀賽車遊戲，除了改裝、搞kuso，到底未來還會有什麼新意呢？搞不好將來要把綁架、搶劫，或是還債、看不順眼互尬的劇情給加進去，讓為了營救人質而必須賽車、飆車，才會創造出驚奇與賽車比賽的黑暗面吧！







遊戲護照

GAME PASSPORT



•極速快感：飆風再起•

設計公司：Electronic Arts

發行公司：美商藝電

遊戲類型：競速

賽揚566的CPU、nVidia GeForce DDR256的3D加速卡、記憶體256Mb、硬碟10Gb

操　作　不知是麗莎的鍵盤太敏感？好容易"壘田"喔@@。

耐玩度　不斷挑戰自己的名聲，提昇等級，但稍嫌難度。

劇　情　完全是自己玩快樂，挑戰個人紀錄。

聲　效　請用好一點的喇叭，不然就白買這套遊戲了。

畫　面　鮮豔用色，炫麗的場景，讓人忍不住停車欣賞一下～

這張資料片可說是《極速快感》系列的另一個登峰造極之作，當然不管在音效或畫面都不是其他遊戲可以比擬的，但是在題材上還是稍嫌弱了點。





聖獨角獸騎士團

騎士—麗莎

模擬鄰居



雖然說這是一款捉弄鄰居的遊戲，但進行方式則是由玩家自行設計主角「伍迪」走位、執行任務，並且被攝錄下來供觀眾評分，可說是一部寫實的惡作劇紀錄片。想必製作團隊要將童年的經驗分享給大家，或是想要提供小時候是個乖寶寶的玩家們一個實現「願望」的地方吧！？

多類型遊戲綜合體

說到愛惡作劇的小孩，絕對不會忘了那個聞名世界的小男孩「淘氣阿丹」，又或是「小鬼當家」中的麥考利克金。他們的淘氣不管是無心插柳或是為了擊退壞人，喜歡惡作劇的小孩基本上心理都是寂寞的。

在《模擬鄰居》中的男主角伍迪，便是一個活生生的例子。從遊戲一開始到最後，伍迪總是不假思索的進入怪鄰居的家中，這可見伍迪生活圈之小啊！呵呵！不過，誰叫這位怪鄰居總是愛拿著望遠鏡去偷窺別人，還穿著粉紅色拖鞋走來走去，甚至一個人辦生日派對，還不停去翻信箱有沒有人寄卡片給他…。這樣的鄰居在任何一個小孩的眼中肯定都是怪異、奇特的，也因此伍迪總是潛入他的家中，運用各種道具想要給怪鄰居一個「驚喜」，看看這個鄰居可以暴跳如雷到什麼程度！

伍迪的惡作劇除了完成之外，還被拍攝成錄影帶，供觀眾觀賞；怪鄰居越生氣，觀衆的歡笑、喜愛指數也就越高，同時也會給伍迪分數，而且這個分數決定伍迪有沒有過關，若是沒有過關，玩家必須重新再來一次。





「落跑雞」的黏土形式

黏土造型已被廣泛運用到電影跟卡通上，但在遊戲中成為造型好像是第一次看到。黏土的性質比較厚實笨重，遊戲中所呈現出來的動作便有這樣的感覺，但也像卡通一樣，因為流暢，玩家並不會覺得遊戲步調遲緩，甚至還會被角色們的笨重動作給逗的大笑，比方說當怪鄰居被肥皂滑倒、擦拭物品、癱坐在沙發上等，還有怪鄰居被捉弄成功時，臉上那個驚訝、無辜的表情，都不由的讓人捧腹大笑，當然招牌還是伍迪那個成功而得意的尖笑囉！不禁覺得美術製作的厲害！

物品場景的繪製也十分細膩，伍迪在怪鄰居中活動的狀況，看起來有點像是細微攝影機深入了螞蟻洞穴一樣的剖面畫面，玩家和觀衆們可以清楚看到伍迪與鄰居在房子中遊走，上下樓層進出房間。當不小心伍迪與怪鄰居站在同一個房間的地板上，就會被怪鄰居察覺，這時候怪鄰居就會把所有的怒氣發洩在伍迪身上，被抓起來當成沙包揍一頓是免不了的哦！伍迪倒地不起，關卡也就宣告失敗。

惡作劇風格的音樂

既然是惡作劇遊戲，音樂當然就得採用非常輕快、躡手躡腳的氣氛囉！音樂是襯托出遊戲進行中的緊張、刺激和竊喜，但是真正重要的，就是遊戲中怪鄰居被道具惡整時的音效囉！不管是會發出放屁聲的坐墊、使用了讓腋下激長腋毛的生髮水、坐斷了被鋸過的沙發椅腳等等，怪鄰居抓狂的同時，這些音效更是逼真到彷彿真實出現在眼前一般，當玩家設想時而它發生了，真的非常有臨場感！因此《模擬鄰居》的音效可以說具有最畫龍點睛的效果。











矛盾讓人又愛又恨

雖然每個關卡有其可達成的惡作劇數目，甚至道具也輕而易舉取得，當滑鼠指向物品時也會有物品的解說，但是對於一些玩家而言，有時候要理解物品被使用在何處還是稍嫌難了一點，因為每個道具有其被程式規定好放置的位置，如果玩家想把物品放在某位置，並且要伍迪走到目的地，伍迪才會告訴你這裡不能放，如果是進行時間限制，則會感到浪費時間；道具雖然會越來越多，越來越誇張，但是在玩過一兩季之後，又會開始覺得了無新意而有點枯燥，因此在遊戲遊玩上其實算是滿多的設限，算是適合給學齡較低的玩家嘗試。

而儘管再多、再刺激、再另類的惡作劇，筆者認為這多少還是具有「教壞小孩子之嫌」，為了要達成惡作劇的目的，伍迪雖然絞盡腦汁、眼睛睜亮，但是卻也無所不用其極，讓無辜的怪老頭（人家只是脾氣差了點…）無辜被整，好好納涼看電視的一個下午就被無所是事的伍迪給破壞了；而且為了過關還必須獲得更多觀眾的掌聲，多少有點讓人質疑這遊戲對於道德觀的重視，是不是薄弱了點？





不過《模擬鄰居》可說是一款難以被定位的遊戲。玩家可以把它歸類成益智，因為你要善用道具去達成效果；你也可以說是解謎，因為每一關卡有其任務數，玩家要將每個道具運用到它們所能產生的效果上；甚至是策略，因為玩家必須摸清楚每個道具使用時所能產生的效果有多大，有時候順序不對，所產生的效果可能就有大有小，一般而言，越來越生氣威力也比較大，但卻是最保險過關的方式。綜觀以上，才會說這是一款很難被歸類的遊戲，但也因此，筆者認為這款遊戲非常老少咸宜，不管男女老幼，都可以因為這款遊戲而達成某些練習，溫習童年，甚至體會枯燥生活外的冒險刺激！



遊戲護照
GAME PASSPORT



模擬鄰居

設計公司：JoWood

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：模擬策略

賽揚566的CPU、nVidia GeForce DDR256的3D加速卡、記憶體256Mb、硬碟10Gb

操　作　一隻滑鼠可搞定所有的惡搞，玩家可隨意施展怪招囉！

耐玩度　千篇一律的規則可遵循，儘管難度高，法則仍差不多。

劇　情　除了用各種方式讓怪鄰居出醜，也沒別的感人肺腑了！

聲　效　各式物品製造出來的效果十分精采，音效也非常逼真。

畫　面　黏土造型呈現出類似「落跑雞」肥肥胖胖的可愛造型。

懷念童年捉弄人的刺激？或是想要嚐嚐捉弄人後的快感？《模擬鄰居》可以圓滿你惡作劇的童年哦！



E-MAIL 信箱—jingkuo@ms27.url.com.tw



聖獨角獸騎士團

騎士—麗莎

模擬樂園2:時空歷險



短短半年再出一片資料片，《模擬樂園 2》對於玩家真是厚愛！繼《瘋狂世界》之後，又再度於年初推出資料片《時空歷險》；但見遊戲討論版的發問狀況看來，玩家還是非常期待它的推出。儘管只是推出資料片，但是還是有其新鮮的論點可以好好研究囉！

雲霄飛車不可少

玩過《模擬樂園 2》的玩家一定都很清楚這款遊戲最大的賣點就是「雲霄飛車」了！這一次的資料片當然少不了，不過加入了更多時代的因素進去遊戲道具中，讓玩家為自己的遊樂場設計的更有主題性、更具娛樂價值。既然名為《時空歷險》，當然樂園中的道具就要有其時空的生成了。史前時代恐龍的進化和介紹：石器時代的公園吸引遊客一邊遊玩一邊吸收前人的智慧：神話時代幻想和文明的進化，可以由動畫電影院來闡述：黑暗時代的鎧甲與刀劍，俠盜的故事讓遊客遐想神遊：二零年代的紛亂和街頭黨派，炒熱了許多音樂和文化的話題：搖滾時代提供年輕人享樂的主義：對於未來的幻想創造出人類的希望等等，這些主題都讓玩家一一落實在自己的樂園裡。





塑造個人風格

也許很多玩家都玩過模擬樂園系列的遊戲了，這款堪稱為ATARI的當家遊戲，至今所設計出來的各種細微的因素都讓其他遊戲望塵莫及，其設計遊樂設施的功能是為玩家所津津樂道的！如同《模擬市民》或《模擬城市》，自行建造自己的領土一樣，遊樂場中所有的設施，除了有你專屬的研究所研發完成之外，玩家自己也可以設計自己想要的設施模樣，而且變換色彩，讓整座樂園五彩繽紛，還可以達到每一位遊客的喜愛，這對許多不管今年是幾歲的玩家而言，遊樂場永遠是童年中不可或缺的一部份，也因此才會這麼吸引玩家吧！

音樂與歡樂

而遊戲中最多變化的除了每個遊客的心情之外，最引人入勝的大概就要算音效了。每個遊樂設施可以自己設定播放的音樂，讓遊樂設施有其自己的風格，遊樂場中音樂越多，也感覺越熱鬧！各種風格音樂任君選擇，嘉年華、華爾滋、小圓舞曲等風格，都可以好好為你的遊樂設施粧點一下，而不管是旋轉木馬、遊園小火車等，當遊戲畫面一靠近它們，就會聽到它自己所代表的音樂，如此也可以聽到遊客的心聲：這音樂真棒！就代表你的音樂選的好哦！

而遊客們雖然不會說話，但是藉著他們玩雲霄飛車類型，具高速、彎曲幅度的時候，就能聽見遊客們尖叫聲由遠至近、被甩動無法克制的聲音，非常有趣！餐飲店或用品店的收銀機忙碌的沒有停下來過，也真是讓人覺得非常興奮！因此在音效上面可說是非常具臨場感，玩著玩著不禁也跟著快樂起來，想要賺更多錢，設立更多設施讓遊客們開心！









不甚美的畫面

遊戲進行方式像是套用程式或物件般的畫面，不是很美，甚至可說是粗糙；但是隨著適應了畫面的質感之後，幾乎可以理解為什麼畫面會呈現粗糙的感覺了，猜想是因為為了要降低硬體耗能而出此下策吧！當遊戲進行中，每個遊樂設施都在運作，人的動作也在進行中，對於硬體的需求是很高的，以筆者的配備，到後來要移動畫面都有些困難，所以相信維持這樣的畫面是有其用意的。

《模擬樂園 2》的兩張資料片都推出中英文合版，不過在《時空歷險》中，卻還是看到所有的遊樂設施都是英文，讓筆者有點困惑，自己是不是安裝錯誤？不過既然選擇了安裝中文版，遊樂設施卻都還是英文，感覺起來廠商有點偷懶哦？還是英文名字的遊樂設施很難改成中文的呢？不過儘管如此，由於滑鼠移動到目標物上就可以知道其資料的功能，多少還是降低了認知的不便，因此在使用功能上還算清楚明瞭，對於熟稔的玩家不會有太大的困擾，對初學者玩家，則除了畫面適應力、使用上熟悉度，對於各訊息旁邊的小提示按鍵千萬別疏忽哦！











馬不停蹄的老闆

在遊戲中隨時要注意旅客的需求以及設施的維護，這是身為遊樂區老闆所必須面對的問題，而人力調配上是不是足夠？遊客是不是常看到地上的嘔吐物？或是食物的垃圾？都會影響遊客對樂園的評價，一但評價太低，就必須再想些建造設施的花招，以及利用廣告活動來招攬生意，《模擬樂園 2 之時空歷程》就是讓玩家能夠利用多主題性的道具，來衍生或創造更多視覺的刺激和獲得更高的評價！《模擬樂園 2》真的可說是一款全方位的策略模擬遊戲了！



遊戲護照

GAME PASSPORT



•模擬樂園 2 ：時空歷險•

設計公司：ATARI

發行公司：英寶格

遊戲類型：策略模擬

賽揚 566 的 CPU 、nVidia GeForce DDR256的3D加速卡、記憶體256Mb、硬碟10Gb

操　作	複雜的介面需要摸索一番～。
耐玩度	各種不同的遊玩方式和遊樂場建製可供挑戰！
劇　情	玩家要成為有名的魔法師得要更有想像力哦！
聲　效	歡笑聲、音樂聲、引擎聲和收銀聲，讓人樂在其中！
畫　面	畫面一如往昔而無改進，或許是為了降低電腦效能吧…

正宗的《模擬樂園》遊戲果然還是非常精采哦！儘管資料片也只是新增道具，還是會讓人意猶未盡的一直玩下去哦！



漫遊者旅店

線上遊戲遊記大公開



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是仙境傳說、天堂、魔力寶貝、凱旋、天翼之鍊、A3、神之領域、奇蹟、深遂幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 editor@swm.com.tw 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

今日徵文：

一.《仙境傳說》騙魔犯案實錄；
二.《天堂》黑妖暗殺守則；
三《天堂2》測試心得報告。
歡迎踴躍把自己的經歷寫出來喔！

魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

謎之箱

天秤 ▶ 半仙 ▶ 傑洛克

冒險者／李哲瑋　30P/900S



好不容易等到假日這天，卻天天一直練稱號(仙人會卡稱號，不練不行，沒法度，誰叫我要玩仙人￣▽￣||。為了美好與偉大的未來，為了充實美好的假日，總不能天天龜在醫院裡猛K稱號狂花錢唄>︿<，粉甘苦捏～Q︿Q"，只好無聊找找一些嫩嫩的小任務來玩玩溜，跟可愛的我一起進入現實與夢想零距離的《魔力寶貝》吧！



GOGO！前進聖拉魯卡村

裝備店店長



那天可說是心血來潮～看不到什麼特別好玩的，又不想練稱號(已被卡住了＝︿＝)，只好來去「聖拉魯卡村」探探謎之箱裡有什麼玩意兒^－^(搞不好有上百萬－︿－)。踏著輕鬆的腳步，哼著悅耳的歌聲(什麼？嫌我唱的難聽？小心你的喉嚨＝︿＝)，一路欣賞著城堡裡美麗的風景。歐歐～美麗的花≡▽≡，不知幾年沒看到了Q__Q"，沒法度，每次都在醫院裡面，根本沒那個美國時間去欣賞︿(￣▽￣)︿。衝到了城堡的地下傳送室，付了錢以後，咻～咚！唉唷喂呀XD，好痛啟！也不會溫柔一點>_<。嗯……因為太久沒到聖拉魯卡村，所以變得有點路痴路痴那種感覺，不過這小小的村子還是很容易找到的啦！



箱子裡頭到底是什麼呢？

進了裝備店（應該說黑店－︵－），跟後面中間的一位背對著你的NPC說話（沒禮貌！怎麼可以屁股面對人家說話），他會跟你說地下倉庫進來有怪物，要我當個臨時搬運工幫他搬貨物工（怕就說咩～）。不過能夠探探謎之箱的神秘面紗也是不錯了啦！所以就義不容辭的答應溜。

正當我要閃人的時候，竟然把我叫住了。什麼！？如果我找到鑰匙的話，要我打開箱子，看看裡面的東西XD！太低級了，竟然叫我偷看人家的東西，我是那種人嗎？是嗎？……沒錯！我就是那種人￣▽￣||。廢話不多說，上吧！

（獲得謎之箱－︵－）

▶ 膽小的搬運工



▶ 下樓梯還要他的允許＝︵＝



▶ 上了鎖的謎之箱



謎之箱的真面目！

下樓梯以後直走到底，有一個看起來四肢發達頭腦簡單的傢伙，跟他講話就可以下去樓梯溜，聽說這裡好像有三層樓唄。雖然說是迷宮，但也太好走了吧！沒關係，拿來打發時間也不錯，賺點兒小錢也罷。

▶ 打開箱子的謎之鑰匙



走到第三層的時候，就是要留下來找鑰匙嚕，這裡的怪物都是土蜘蛛和火蜘蛛，他們的習性混奇怪捏，好像喜歡吃鑰匙，沒關係～把你打扁後逼你吐出來就好溜！果然，皇天不負苦心人，終於被我發現了那把「謎之鑰匙」（打死蜘蛛們就有可能拿到了＝︵＝b）。接下來下樓梯後到達最底層放下謎之箱以後，嘿嘿……Open it≧▽≦！帶著滿心期待的心情，緩緩掀開蓋子……啊≧□≦～～怎麼會是寶箱怪！

▶ 與謎之箱的戰鬥



謎之箱：呵呵呵！！謝謝你幫我打開啊！

什…什麼？不客氣歐，不過你的死期也到了！拿著我尖銳十足的槍，朝向謎之箱的身體猛力一刺！BOOM(那是音效＝︵＝b)！咻咻～哇嗚～好遠歐！嗯…咚！一封信飛了下來。咦？這是什麼？秘密情書@0@”，上面寫著「下禮拜我們兩人去說傳說中的『流星山丘』吧！」，看來這封信是沒有交到另一方手上。

▶ 店長的秘密情書



秘密情書

回去找接任務的NPC，他謝謝我以後就問要這個還是要那個，我比較喜歡檸檬草，所以跟他拿了這個東西￣▽￣。耶！？那封信，差點忘了^ o ^”，原來這封信是店長要送給某人的，大概是因為不想被別人發現，所以才藏在寶箱怪的箱底吧。不過這封信對我來說沒什麼屁用，所以隨手就把他丟掉了￣︶￣y。



希望Online

新遊戲新「希望」

第三伺服器 永恆的潮聲 祭司

漫遊者/謎之影 40P/800S



新手區域擠爆人



最近又上市了一款可愛風的遊戲，懷著既期待又怕受傷害的心情，創了個人物進入遊戲，結果名字前面加了"落落長"的助詞，變成「肉肉的初心者ｘｘｘ」，還真有點不習慣呢！一開始先在城裡找乞丐學習「睡覺」的技能，然後再出城去打怪，天啊～一堆肉肉的人擠在同個地圖裡打怪，畫面頓時LAG了一下，因為怪物是定點出生的，所以地上便躺了一堆人順著出生點在打怪。跑了十來分鐘，竟然找不到幾隻怪可以打，那我還是去接一些初級任務順便跑一跑地圖熟悉環境好了，不然在那邊人擠人超LAG的情況下，我的電腦可無法承受>_<。

▶ 施法時的華麗舞姿









小丑的預言書任務

第一個接的任務是向小丑接的，他要我去找11本預言書，於是就開始動身找這些散落在各地的預言書。在獅子城裡就找了五本，走向獅子城左邊出口來到夢境河上游又找到一本，不過馬上被人魚戰士打回城去，省了我走回去的時間^^"。向上來到回聲谷的右上角時又再撿到一本，幻域河上游那本還沒抄完就被飛天豬又打回城了，哼！君子報仇三年不晚，等我練強一點的時候第一個找你開刀。再跑一趟抄完快速跑到哈代爾修道院抄另一本書去，因為遊戲才剛開放沒多久，整個畫面只有一堆毛毛蟲和零零散散的初心者(還有躺在地上看星星的…)。既然來到修道院乾脆把愛玩躲貓貓的三隻貝羅貓找出來，不過還是先跑馬車夫講一下話，再跟俏護士記個點，哈～新手最大，就算看到成群結隊的超紅毛毛蟲在我後面跑我也不怕了，反正10級之前不掉%，翻個過癮也好。

▶ 啊～打呵欠



▶ 翻掉的表情



三隻貝羅找齊後得到了一頂紅色蝴蝶結，不過要等級15以後才能戴。最後二本在星夢谷找齊，於是坐了藍瓢蟲特快飛車回到修道院，順便把散落在修道院的伊琳與貝里的七本書抄一抄叫宜莫思唸給我聽。接了艾娜的料理書打算飛回獅子城解小丑任務的時候，卻發現身上沒有COCO，沒辦法坐馬車回去，只好硬著頭皮往前衝了，歷經千辛萬苦回到了獅子城解了任務。

解決了一些任務我終於也不是肉肉的了，加上其它超猛玩家的狂練猛練，低等怪那裡終於少了一大半的人了，練起功來也比較得心應手，一邊打怪一邊睡覺休息，還蠻好練的耶。打著可愛的咕咕和小豌豆好不容易升到10級，終於可以轉職了！選了我最喜歡的職業--祭司，既可以省下買水的錢，組隊也比較好找到組員，而且祭司得到的經驗值是其它組員的二倍之多呢！這麼好康的職業我當然是選它囉！不過前提是要快點把人物快點練起來。

光明正大掛網釣

在等級8的時候去學了「釣魚」這技能，讓我在練功練累了或有事要外出的時候，就把人物開到橋上或有水的地方開始釣起魚來。釣魚有分成手動和自動兩種方法，選擇手動的話要買把釣竿才可以執行，而我是選擇用自動釣魚來釣，因為手動家裡太LAG都會失敗，加上自己手拙，常常都是釣沒東西還賠錢。

安全的釣魚台





而在比較安全且離城鎮比較近的地方會擠著一堆人拿著小椅子坐在那裡釣魚，釣到一半的途中角色還會打呵欠，好可愛說。

誘餌的取得更是容易，拿打怪物所掉的物品就可以釣了，不過嫌麻煩又有錢的話可以買蚯蚓來釣比較不用花時間去收集那些有的沒的。但是我發現用愈貴重的物品來釣魚釣到好東西的機率就愈大，如果配合上手動釣魚又準的話，哇～高等裝備幾乎可以釣到塞爆整個道具欄耶(完全不誇張)！但自己的手真的很不巧，所以我會把打到的高級釣餌拿給釣魚達人：我哥或他的朋友，讓他們努力釣魚把裝備釣齊也可以賺點COCO。自動釣魚最怕的是運氣不好碰到愛拖怪到釣魚區害人的玩家，害我釣到一半就被怪打翻在地上哇哇大哭，不過看到道具欄裡有水晶、紅寶石等物品時(機率很小)，翻掉也不算什麼了，就少了那5%而已……T^T，後來索性就乾脆花個100元去安全的釣魚場釣魚就不用擔心那麼多了。



魔劍聖劍任務

光是打怪練功升等似乎有點乏味，去接一些任務東鑽西跑好了，找著了「未來的安德」，他那裡可以去到未來世界。找到伊黎絲跟她說話可以接到「四英雄」的任務，而和彼德絲說話則可取得「魔劍聖劍」的任務，那我就先接下「魔劍聖劍」好了，因為比較簡單。

坐著馬車來到了雪山礦坑，到雪山北邊找了一個名叫艾彼雷歐的NPC，體弱多病的他要我去找一個吉普賽人拿藥，還來回拿了二次。拿完了藥他就告訴我一些情報，我再跑回去找未來的安德告訴他艾彼雷歐的故事，聖劍部份的任務就算解決了。魔劍的部份就要東奔西走比較麻煩，就先暫時放著等想解時再去解。

釣魚人潮多，找不到位啦！



給我簽名！其餘免談

這時也順便把四英雄的任務也接起來，接著就先去獅子城找卡蕾兒女王，她卻派給我一個任務要我去找賢者哈雷克斯，厚～很遠耶！雖然很不高興還是很無奈的出發至哈雷克斯的住處，聽他說了一堆很古早的故事後，又接了一個300年前艾拉斯登的任務，可是這部份的任務還沒開放，只好放在身上佔空間了。

回到獅子城向女王索取簽名，接下來去找女王的阿娜達--阿勒斯先生，他正在獅子城的酒館裡喝著悶酒，向他索取簽名時又委托我幫他打聽杜倫和巴爾蒂亞的下落，唉～為了得到你的簽名只好接受了。OK！～兩位英雄解決了。

要去解巴爾蒂亞的簽名時順路走到雪山的酒店裡接了金幣的任務，反正金幣就在巴爾蒂亞的附近而已，然後就向雪山的北方出發。進到了守護者之洞後，路痴的我邊走邊問人巴爾蒂亞在哪裡？走了好久才找到一個好可愛的綠髮小妖精，和她說完話她就給了我一個音樂盒，巴爾蒂亞附近有一張桌子，把音樂盒拿過去就拿到了一枚金幣，再和巴爾蒂亞說話簽名就入手囉。而杜倫的簽名因為還沒開放到那裡，所以目前還無法解決，所以就先把他的素描丟掉，等到可以解的時候再去找安德拿他的素描就好了。

雪山礦村的看板



遊戲的任務分為很多部份，除了遊戲本身的故事任務，還有委托所會委托玩家去收集一些打怪物所掉的物品，委托品也有分等級，但是這裡的等級是指玩家的名聲等級而非角色等級，名聲愈高，收集的物品也愈難取得。從初心者蓋著報紙看別人蓋棉被很羨慕，到蓋著棉被看著別人在我旁邊鋪著床而嫉妒，也因為在這種心態的催化之下，在收集任務方面我就很積極的依著委託所的請託，很努力的打著委託物，從低等委託所接到高等時，如今～我也是睡床的一員了阿！

冒險團的開放

在一月中旬開放了冒險團的功能，之前因為這個功能還沒開放，所以大夥都是各練各的，其它的玩家也都是一個人練，玩得有點興趣缺缺說。所以這個功能一開放，滿心雀躍地和我哥及他的朋友一起組團去打高等一點的怪。

▶ 帥氣的惡魔王子



▶ 王子翅膀！好想要～



▶ 巨大的泰坦



來到了最左邊的地圖：遺跡森林，看到了紅通通的惡魔公主和惡魔王子，因為等級還不高，打起來還真的有點累人，不過祭師新技能也在同一個時間開放，之前保留的技能點數終於有發揮的地方了。點了團補和命中的輔助魔法，打怪終於沒有MISS的符號出現，補血也不必再使用單體的追著玩家跑，放一次團補大家都享受得到，真是輕鬆了不少。尤其打倒怪物時底下出現的冒險團經驗值是額外給予的，再加上我是祭司又比別人多一倍，真是大快人心！打了好一陣子，竟然從天上掉下了一個禮物『惡魔王子的翅膀』，在這個時期算是極度稀有的東西，老哥馬上就把它裝在自己的背上，看起來真的很炫，回村後馬上把它點到+7，真是閃得眼睛好痛！>.<



有一次在守護者之洞一樓打大眼怪，收集牠的眼珠要解委託任務時，有人找我去二樓玩玩，於是就加入了冒險團朝二樓出發。洞裡頭的魔蠍大帝好硬，正商量要不要回一樓去打怪時，奇怪？怎麼登入的玩家愈來愈多，忽然泰坦出現了！這可是我第一次目睹泰坦誕生出來的過程，正當還在感動之餘，隊友竟也隨著人潮向前進攻。我看他們的血條是1/3、1/3的在損，放團補時會有一小段Delay時間，所以只能用單體和團補交互施放，不幸地……隊友一一陣亡。正當他們打算捲土重來時，泰坦也掛了，掉了一堆寶石，撿到的人在一旁暗自竊喜，沒撿到的人就只能在一旁碎碎念，而職業級的玩家馬上換到另一線再吃一次王。越太多級打怪好像也沒快到那裡去，我還是回熊森林打我的熊裝好了。

新年特別活動

在1/21～1/27的春節期間，練功時都會看到NPC身上發出公告，原來是GM在咕咕森林要發送煙火來慶祝新年的到來(雖說現在離過年已經有段時間了)，想說去湊湊熱鬧好了。到了咕咕自衛隊時還在擔心地圖那麼大，我要怎麼找GM呢？其實白操心了，看到現場時當場傻眼，只見地上躺著一堆人，根本搞不清頭尾在那裡，踏著身上蓋著報紙的遊民循線到了尾端，唉～跟著躺吧……。

▶ 嗚~~好痛喔T^T



▶ 優雅的冰雪女王



▶ 睡床真舒服



可是秩序真的很糟，有人重疊有人插隊，當GM要發給我的時候，身上就疊著一個人，好在英明的GM問了一下我後面的玩家排在他前面的是哪一位？我就順利的拿到了煙火。花了我好久的時間，不過還是很高興的跑到泰坦洞穴外圍的雪山上燃放，在兔子月亮的襯托下，讓各式各樣的煙火在夜空綻放出炫麗的火花，讓我在遊戲外也得到了另一種樂趣！而現在最期待的，就是快點開放寵物系統和新職業吧^_^！



天下無雙



掉寶率大搜密--桃花林

氣壯山河 > 蒼風滅殺 > 戟鬥(力豪)

冒險者/許崇邑　20P/600S

人間處處有溫情

今天我們要測試的地點是「桃花林」，桃花林位於桃花村(新手村)的右邊，那裡是新手練功的地區，所以怪物不怎麼強，因此在這個地圖測試只是個開端，以後會慢慢深入每個地圖去測試，敬請期待喔！

桃花林顧名思義，到處都是開滿桃花的樹木，偶爾也有那風兒輕輕的掠過，帶著一片片的桃花瓣在空中婆娑起舞，可以說是人間一大美景。地圖中央有一個碧藍的湖泊，水質清澈，風景美不勝收。

這裡的小怪有狐狸、白狐狸及蜘蛛精，每種小怪是以各打1000隻作測試，以下是其掉寶率與解說(每一個物品皆為獨立之機率)。

▶ 幻道招式—止傷





◀ 桃花林的小怪



▶ 劍宗防具—赤金游鳳袍



◀ 劍宗武器—克怪重劍

怪物名稱：	狐狸	等級：	4	種族：	獸	屬性：	無

掉落物品機率及出售價格

物品名稱	掉寶機率	出售價格	備註
肉	80%	10元	無
獸血	80.1%	20元	無
狐狸毛	10%	5元	任務道具
狐狸皮	10%	5元	任務道具
狐狸獸骨	10.3%	5元	任務道具
碎玉戒指	0.9%	11000元	戒指(全職業)

怪物名稱：	白狐狸	等級：	8	種族：	獸	屬性：	木

掉落物品機率及出售價格

物品名稱	掉寶機率	出售價格	備註
金錢	平均26.957元	24～29元	無
獸骨	0.7%	500元	無
重劍	0.6%	150元	1級武器(劍宗)
重劍(怪)	0.1%	150元	1級武器(劍宗)
止傷	0.5%	5元	招式(幻道)
白狐皮	8.7%	5元	任務道具
白狐血	11.1%	5元	任務道具
狐狸獸骨	9.4%	5元	任務道具
破損獸皮	8.3%	50元	無
完整獸皮	0.4%	50元	無
赤金游鳳袍	0.7%	6000元	衣服(劍宗)

怪物名稱：	蜘蛛精	等級：	9	種族：	獸	屬性：	水

掉落物品機率及出售價格

物品名稱	掉寶機率	出售價格	備註
金錢	平均37.901元	無	32～39元
繭	8.9%	40元	無
鋼劍	0.4%	50元	1級武器(劍宗)
蜘蛛爪	10.5%	5元	任務道具
蜘蛛皮	10.5%	5元	任務道具
蜘蛛血	9.5%	5元	任務道具
水悠草	9.6%	15元	回復15滴血
無憂草	0.9%	50元	任務道具
翡翠石	8.6%	500元	無
魁星冠	0.4%	2200元	帽子(劍宗)

- 桃花林旁的白狐洞不測試，裡面有白狐精(小王)和白狐狸。
- 血泊掉落率極低，所以不列入統計。
- 如果發現掉落物品與官方不同，原因是我一隻隻的打怪測試，如果怪物沒掉落此物品，就會出現少了該物品的現象，所以會造成資料有些缺漏，在此向各位大大致歉。
- 上述的出售價格皆為玩家賣給商店的價格，有部分物品可以賣給玩家，可賣得較高之價錢，至於是什麼物品就不在此多做說明。

玩家救濟所

向老編發牢騷的地方



玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

果然又是咻的一聲，農曆新年假期轉瞬即過，每年到了這個時候，總有人生太匆促，歡樂的時光太短暫之嘆！說到光陰過隙、日月如梭，不知不覺中軟世邁向了第十五週年的重大里程，老編加入軟世的陣容是在十一年前，今年終於領到了公司贈送的「免死金牌」，回首當年的滿腔熱血，如今部份沉澱為滿腹墨水，感嘆光陰消失的速度，也欣喜於回憶中增加了許多可以留戀的東西，謝謝大家，謝謝你！謝謝我！謝謝所有曾與我們交會過的「他」！

在此徵求所有今年15歲的國民，一起為軟世和你自己寫下生日的賀詞，老編備有神秘生日禮物相送，請將賀詞以回函寄回或eMail到老編的信箱，老編的信箱是chief@swm.com.tw，等你一起來信過生日哦～

極秘揭露－－回函錄取率提升究極密技！！

老編：好幾次我都不知道左下方那兩格要填寫什麼，但今天我找到答案了：安德烈斯的每個小角落我都喜歡，安德烈斯的每個大地方都可以再更好，所以我只好在最下方的那一格填下”安德烈斯國民調查表”，因為它”太小”了，不像”XX世界”的回函都可以畫山水、寫論文，所以我希望回函紙可以變大一點，薄沒有關係，不要拿衛生紙當回函就可以啦！

P.S.索特王有沒有發給你們紅包啊？

◆書華　50S

To仙人：說到軒轅劍，它不僅是一把威力強萬鈞的神兵，更是創造生活樂趣的大功臣，自從接觸遊戲的七年來，第一個令我念念不忘的是”雲和山的彼端”，第一個讓我感動到痛哭流涕的是”天之痕”，”軒轅劍”三個字從此已深深地烙印在我心中了。

這………回函寫太長……..尼爾斯打字很辛苦的，告訴各位一個「密」技，回函要是真的寫不夠，寫在信紙貼上後一起寄回的話，因為重量增加風扇吹不遠，常常會特別「照顧」的，嗯…這是「密」技，別說出去啊！

PS 紅包真的有啊！不過……..花光了……..T_T（伸文寫的不錯，幫你轉給仙人了，祝好運！）

抱著電腦圍爐－老編過年玩什麼Game？

老編大大你好：過年期間你都在做什麼，該不會又是抱著電腦圍爐守夜了吧！

過年我有連續八天都沒碰到電腦，手指都有些不靈光，害我在「重返德軍總部」大挫敗，國外的友人也時常在問我「What happen Robin?」「you are so rotten」當下我了解到射擊的熟練是很重要的！

◆Robin Yeh　50S

哈哈哈～八天沒玩技術就退化到被罵爛的程度哦！？不過，上回老編一個多月沒玩RO，後來被朋友叫進去打鐵，也是花了一段時間才弄清楚忘掉的介面熱鍵，還好玩線上RPG隨便發個呆沒人覺得奇怪。所謂「熟能生巧」，正是玩所有遊戲的不二法門。過年，老編真的都在家裡玩遊戲，原本想好好在家玩玩信長之野望天下創世，玩了四天就「自動」跑到雜誌社加班去了，到現在還有沒休完的農曆年假，沒辦法……每次放假超過第三天就悶得荒，老編真的是勞碌命啊！

重操舊業？老編的DIY甘苦談

哇！這次送的摺紙DIY真是太讚了！花了一個晚上的時間才把它作好～超可愛的，嗯……下次如果還有機會有這種贈品，別忘了手癢癢的讀者呦！

P.S.大富翁的置物筒收到了，各位編輯大大辛苦囉！^^

◆Yuz　50S

老編也覺得摺紙設計的蠻精巧的，但是………老編實在不擅長這種DIY遊戲。老編小時候也曾被叫去幫鄰居阿姨做家庭代工的手工紙花，也幫過隔壁的阿嬤包過檳榔，不過…..都是一下子就被請回家了，因為……愈幫愈忙啊啊啊～～T_T　你那麼愛做，不如一口氣幫雜誌社的大家加工吧！

原來………
老編等級比仙人高十倍!!

給老編：

老編「萬歲」

1.非常非常的感謝宇宙無敵帥的老編（算不算歌頌「句」），你讓我中了176期的WCG背包，我到178期才知道那是我中的，本來我還以為是老編無緣無故送我的，真是非常的謝謝老編！

2.請問一下老編大帥哥2個問題：

（1）軟體世界有「時差」嗎？為什麼每次當月發行的東西都等到下一次才送？如：RO夢想天空光碟12月發1月送、蒼之濤2月發正式版3月送試玩版！？

（2）很神奇的一件事，請問宇宙無敵帥的老編？從很久以前就有一個疑問，就是為什麼好像每一期的軟世在最後面幾頁中固定一定會有「龍虎門」的廣告？

（3）可不可以拜託宇宙無敵帥的老編，向超級帥的遊戲仙人說，希望我可以抽中178期的「軒轅劍外傳－蒼之濤」週邊，4個中一個就可以了，拜託！！！（我也會努力寄信到仙人的信箱去伸的）

PS.如果可以的話，希望也可以中「國民普獎」中的一個，拜託！！！（希望是正宗台灣麻將3）

給仙人：超級帥的仙人，「千能」的仙人，我要伸「蒼之濤」週邊～！！！軒轅劍是我的生命的一部份啊！！！既然蒼之濤典藏限量版沒買到，希望仙人你能高抬貴手給我蒼之濤的週邊～！！！（最好是4個全中，最少也要滑鼠墊＋杯墊組，總之一定要中！！！拜託！！努力伸！！！）

◆感謝老編的一個人 50S



1.嗯嗯，還是老話一句--「運氣才是王道」，這次真的是你運氣好，老編沒幫上什麼忙啦，有的話只是暗中希望你中獎而已，而且也沒有特別交待你要中什麼獎耶～不過，你說到老編宇宙無敵帥倒是事實，有時老編早上起來照鏡子，都會感嘆自己身為足以與「純美」流匹敵的「酷帥」幫掌門人，實在是帥到應該也進軍演藝界啊，只是…..基於種種因素，人一直「上流」不起來啊啊啊～

2.（1）嚴格說不算有時差，因為目前我們軟世仍是月刊，有時光碟母片「出土」日期要是沒搭上截稿時間，這個月沒來就得下個月再來了，這種情形，老編也很不願意啊！夢想天空就是一例，上個月來不及趕上截稿，過了一個月雖然遲了，我們還是決定還是附上來照顧每一位國民啊，這也算是月刊的宿命吧！至於蒼之濤則是特例，因為DOMO小組為了趕上出片日期，每個人都緊鑼密鼓、死拼活拼的趕正式版遊戲進度，加上過年前雜誌必須提前出刊，光碟也必須提前進廠壓製，試玩版的推出只好延後了，這的確是非常的作法，不過，相信下一期拿到試玩版並且能初次體驗的國民，都會心滿意足吧！

（2）這純屬巧合，而且，可能是智冠科技預定的廣告版面，每期都有部份集中在後面的頁數，所以才會讓人有這種感覺，不過，既然引起注意，可以說這是個成功的廣告。

3.哈，可以啊，老編可以接受委託去說說，但是先說好不保證中，也不保證會不會有反效果。要知道，你這篇寫仙人「千能」，而老編「萬歲」，老編看了是很爽，但是……..反過來說，你的意思不就是仙人比老編……低級十倍！？哇哈哈，仙人他可是會看到這裡的啊！你……保重啊！

華山論賤！？
軟世拖稿兩天王對決！

（1）原來這期軟世20日就出刊了，老編大人怎麼沒廣告啊！天氣超冷的，大概沒有人會去逛街買「軟世」吧！我很好奇，老編收到的回函最早是何時寄回的？（我還是到28日才去買……）

（2）軟世這期的「附件」好豐富啊！讓人覺得賺到了，希望抽獎也能順利中獎！！！（為什麼這期沒有中獎名單？因為趕著出刊嗎？）

（3）我有一個建議：對於長期購買軟世的人給點好處吧！例如收集3本印花可兌換獎品之類的……免得抽獎老是抽不到！

祝軟世15週年生日快樂！

◆至欽 50S



（1）其實在農曆過年前一個月就確定要提前到20日出刊，這是因為超商必需在20日到書才能上架販售（因為超商配送人員也要過年），否則軟世只能過年後才能和大家見面了……..　沒有廣告的原因是－我們軟世有兩大拖稿天王，所以沒百分之一百的把握公佈，這兩大天王，一個是月藏大人，另一個……就是老編自己本人……..而且兩個人拖稿才拖到意氣之爭，大家都不想當最後一名的罪人，最後第二名就…..感覺舒坦很多……撐到最後就是那種寧為雞首，不為牛後的感覺在作祟啊！一月十五日，尼爾斯告訴老編說月藏大人打算當天交稿，老編心想怎麼能輸他！？當天就交稿了，沒想到，遇到女神，她居然說：「呵呵呵，你怎麼那麼早交？我和月藏還沒交呢！」　耶……尼爾斯……..你給老編記住!!

（2）嗯嗯，過年咩，多準備點禮物是應該的！至於中獎名單，很多人在問………真的是因為趕太快漏掉了…………下期一定補上，sorry！

（3）其實，只要多寫回函收集S幣，然後參加皇家藏寶庫的限時兌獎活動，只要雜誌買的快，幾乎等於百分之一百的中獎率，這可是長期買雜誌投回函的必勝方程式，也是我們希望能把好康的送給真正想要的人的變通方式，所以，請好好利用！

仙境奇俠電視版
開麥拉！

話說回來…這是我第三次寫回函？？哎呀！啊啊啊~啊！（發瘋中…）老編啊！難道在「留言板」寫問題您都不回嗎？（天音：你欠打喔！沒禮貌！！）好啦！求求您啦！只要回答我一個問題。「仙劍真的有要拍連續劇嗎？」

ps.不給s沒關係，只要回答是不是就好了！真得！

◆仙劍迷pen 50S



哇～我好怕哦～連……..天上都有聲音在罵老編耶……..針對你的問題，答案是：是。以仙劍奇俠傳一為劇情背景的連續劇，目前剛在大陸開拍，由胡歌演李逍遙、劉亦菲演趙靈兒（就是演天龍八部王語嫣那位妹妹）、安以軒演林月如、劉品言演阿奴，因為是大陸劇，所以清一色大陸演員，以大陸拍古裝劇的實力來看，質感可期，目前仍未殺青，想看劇照的這裡有：

http://game.china.com/zh_cn/hotspot/pal3/news/11012306/20040218/11625356.html

老編後援會正式成立 歡迎大家一起來KUSO！

1.HI~各位好，我買軟世的時間也有一大段啦，好像剛出就買了，那麼多期為啥寫這次呢~打廣告啦！^^在下最近在yahoo開個家族，對文章、小說、詩有興趣便加唄^^，偶已有短篇小說在連載了^^，不過國三生的日子不好過，所以便比較少寫了^^，請多指教。家族網址：http://tw.club.yahoo.com/clubs/Writing-to-stand-for-my-mind

名稱：★心情樂章☆心思沉醉☆秘密詩篇★

飛雨再次祝各位新年快樂^^

by飛雨煉火

墮落的那天
我開始封閉心靈
自從她永去之時
我便已失去感情
在斷斷續續的記憶裡
不斷的試著刪除記憶
恨意已捲襲四散心靈
存活在時間的沙漏中
無數戰鬥的勝利之際
悲傷卻充斥我心
雖是勝利
絲毫沒有喜悅之情
早已無法承受
轉身而去的愛情
自嘯聲中悲鳴
只因她的死
我已無法壓抑
淚水在戰勝後
決了堤
~浪人悲泣~
by飛雨煉火
(在下小試身手希望大家會喜歡)

.p.s.如果老編你們的篇幅夠就幫我po唄~thanks~^^



你的家族網頁老編上網逛過了，因為剛加入家族，沒有POST權限，只好在這裡向你說聲HI囉！麻煩家長大人幫老編通過加入權限吧！小小年紀就成立家族很不簡單，詩也寫得不錯喔！請對詩文小說有興趣的國民們也上站捧捧場哦～忽然想到模倣飛雨煉火辦個「老編後援會家族」，就………以KUSO當討論主題吧，呵呵呵：

http://tw.club.yahoo.com/clubs/LaoBian_Kuso_Talk

請大家一起來KUSO灌水，謝謝！

雲狐伸伸伸幾許？ 搞錯對象，伸文不合體

老編我上次說的是虛擬人生3不是2…那也怪我字寫太亂…對了，我3月1日生日，可以給我那個雲狐抱枕嗎，不然滑鼠墊也可以，就當作是生日禮物送我…？？？可以嗎？

沒見過用這種方法的吧…呵，但我真的很想要…可以嗎？又酷又帥又有親和力又搞笑的年輕老編…有錯字嗎？

◆凱承 50S

嗯，這幾期的回函都讓我考慮很久才決定寄出去（為了抽獎）。這幾期的回函後面那些三國人物令人想把它收藏起來。是否能在每期加贈個同樣圖案的明信片。

讓我抽到雲狐的枕頭吧！
求求你給我吧
抽到吧！
雲狐啊！
我要雲狐7
想要雲狐
好心的老編！送隻雲狐吧！

◆鍾瑤 50S



上期明明公布要寫出對軒轅劍系列的愛慕與思念，你們…..怎麼有的生日，有的歌頌雲狐啊？這不合伸文文體耶………所以公平起見不能送只能抽了，希望雲狐能帶給你們好運！

老編的沙雷納COSPLAY-- 全身露出95%！

老編尾牙演沙雷納！？嗯嗯，想看…

◆耀中 50S

問題：老編尾牙真的演沙雷納嗎？那不是會有奇怪的地方會……老編真開放啊－買軟世到現在RO寶物都抽不中，真是奇怪啊！元宵節猜謎也是一樣，本人運氣有夠差的

◆ADSL 50S



關於老編的尾牙沙雷納COSPLAY，老編再此慎重回答，希望以後大家別再問類似的問題……………因為…..這回憶對老編來說是一場惡夢啊T_T，所以還是請大家…忘了吧！一．老編真的「被迫」演沙雷納（「老編」的角色由其他人反串），二．老編演沙雷納全身露出面積95% T_T，上身戴假胸部，下身丁字褲，因為有穿上很緊的褲襪T_T，所以…….奇怪的地方沒有很明顯………..以上報告完畢，說真的，還好得了第一名，不然老編真的想切腹自殺T_T

PS:論運氣，我們半斤八兩，老編尾牙抽獎也是槓龜………我要電漿電視啊啊啊～T_T

再論開闢TVGAME專欄的必要性

軟體世界你們好，我買軟世至少已經有4個多月了，而且也寄了回函，可是都沒有回答到我的問題，這是怎麼一回事啊？另我外我高興的是我的父母要給我買一台Xbox遊戲主機，所以呢？嘿嘿！我想請你們可不可以介紹一些TVGame（少沒關係，只要有就好了）好嗎？

（軟世的封面越來越好看了，因為178期的軟世的封面是紅色，希望將來能夠可以出現淺藍或者是橙色！加油！讓我們一起乾爸爹吧！XD）

◆益辰 50S



啊～因為玩家救濟所的篇幅有限，所以沒能將大家的回函全數刊出，再此向有同樣遭遇的國民們說聲抱歉！當然，如果增頁的話就能刊出更多的回函，不過，因為老編在下頁的拖稿功力已直達仙人境界，所以為了其他眾人著想暫時不考慮增頁。有關TV GAME的報導，軟世創刊15年來都以報導PC GAME為主，以往也說過目前暫時不考慮增加Tvgame專欄，不過，我們一直在尼爾斯廣場不定期提供各主機的重要消息，另外，每年E3展或東京電玩展也會刊出包含T VGAME在內的特別報導，老編認為針對以玩PC Game為主的族群來說，目前應該算是足夠的，而且，雜誌本身除非有重大變故，還是本著創刊宗旨來好好經營自己的讀者群，才是長長久久之道，這算是老編的理想吧！

雜誌封面的色調，除了當期封面所選擇的遊戲會影響色系的選擇，完稿美編大大的FEELING也是很大的決定因素，還有就是當期節令的影響，比如說，農曆過年和年底聖誕節有很大的機率看到紅色系的封面，就是這個緣故。所以，考慮以上三種因素，不僅是紅色，橙色、藍色都是有可能的啦！

喜歡嗎？老編買給你！淺談火星人的不心痛心訣

1.啊～～沙雷納真是夠強的～～那麼冷的天氣還跳到海裡，看了我都覺得粉冷粉冷喔～～！咦？！回函上的人好帥喔！是誰啊？沙雷納？！……

2.最近在RO中樂透，收了一堆錢，沒想到……老姐、老弟、同學、表妹太敗家，一直叫偶給他們錢，上次忍痛花了400萬買了牛仔帽給表妹，她卻把牛仔帽給衝爆了！！！「對不起啦！加到5就爆了啊……那我要鹿角，還有再給我100萬吧！」嗚啊～～我的400萬！！！……淚

◆有點愛上沙雷納的痛心人 50S



1.老編是期待「芙蓉出水」會有若隱若現的效果，雖然看到後面有點失望，不過並不覺得冷，倒是有點臉紅發熱。這……回函上不是都寫了「沙雷納之三國周瑜」！？雜誌厚厚一本，大家都只看圖嗎！？我們編的很辛苦耶….T_T

2.這………其實應該這麼想咩-東西送了別人就是別人的了，心痛也是枉然啊！老編曾經和朋友聊起大樂透，提起中了獎要送大家什麼什麼，要招待世界旅遊云云，有朋友勸說：「你這樣一星期就全花光了」，老編答說：「沒關係啊，就當做沒中過」嗯嗯，這就是「不心痛」心法，給大家參考。

安德烈斯心情留言板

Q

To 老編：

最近被父母臭罵一頓，原因是：偷看軟世被抓到>_<。其實這也不是第一次被抓了，父母會如此生氣也不是沒原因的，再三個月就要基測了，而我的成績還沒有達到高標（上次模擬考只考全校98名），媽媽還說再犯就把我以前的軟世雜誌都丟掉（汗），所以這封回函是我最後一封，到基測結束前都不會再寄了（不過軟世照買），等我考上了不錯的高中，再來跟老編暢談一番吧！

PS.1祝軟世大賣，諸位英雄編輯大大身體健康！

PS.2祝國三、高三的讀者大大考上好學校

◆光之筆 50S

A



想當年，老編高中聯考前曾偷打大型電玩，被父親大人到遊樂場親手捉回家，……後來被罵，當時氣的想離家出走，隨便往包包塞了兩件衣服，走不到二十公尺就被母親大人拉回家了。後來仔細想想，父母親也都是為了自己小孩的未來著想啊，而且，半夜住在外面真的很冷啊～只是，包括老編自己，當時大家都沒想到老編後來會到遊戲雜誌社上班就是了。看了你的情況，老編心想你應該也是能體會父母的苦心吧！好好準備考試，等考好了再寄回是來聊聊，老編期待你能金榜題名！

Q

我受夠了～親愛的同學們，國產的遊戲也是有很棒的啊，別老是批評國產的介面有多糟有多醜，你們玩過大宇的軒參嗎？仙劍呢？等玩過再回來跟我吼，外國的又不怎樣，我也玩過很糟的啊，並不代表掛個國外名就比較好，好遊戲是不分國度的～

◆想大吼國產也有很好的game的妮特 50S

A



嗯嗯，老編贊同你的意見，不過大家討論事情還是心平氣和的好，不然吼來吼去淪為意氣之爭，反而真理愈辯愈不明。關於這個議題，老編願意代表正方啦，也在此請大家多多支持國產遊戲喔！

Q

TO老編大人：

1.問一個較"隱私"的問題，那就是--老編大人，你有蓄鬍嗎？

2.再問一個較"嚴肅"的問題，那就是--老編大人，你有抽煙、喝酒、賭博的癖好…嗎？

PS.sorry，問這些看似無聊的問題，誰叫我天生就是個好奇寶寶，又對"戶口調查員"有著難以形容的嚮往呢！

◆清香白蓮 50S

A



1.嚴格來說不算特意蓄鬍，但是老編常常忘了刮鬍理髮，久而久之就是現在這樣。

2.嚴格來說不算全部三種都是癖好，簡單回答是抽煙＞＞喝酒＞賭博，如果買樂透算賭博的話，那變成抽煙＞＞喝酒＝賭博。

PS:希望以上可以滿足你的好奇心。在此建議清香白蓮，未來若當不成里長，至少設法考上「村里幹事」，絕對是能滿足你對「戶口調查員」嚮往的好工作。

Q

我是軟世的忠實讀者，每一期幾乎都有買，但是177其沒買到，在床上哭了10天，終於等到178期出刊了！我只愛看軟世，就算沒錢也一定要買到軟世，每天都看著滿坑滿谷的軟世，我覺得是值得的，每次都期待能抽到遊戲，但每期都槓龜，我相信我這次一定能抽到的。

◆無名 50S

A



這封…..太令人感動了，感動到老編都想幫你加持中獎，等著好消息吧，老編幫你祈禱！嗯嗯，滿坑滿谷的軟世，堆成一張床睡在上面，躺在上面應該很不錯，如果軟世再換成「小朋友」，那就更好睡了，呵呵。

Q

星空

燃燒的靈魂，燒亮了長久的黑暗，
永恆的希望，映出了前方的道路，
星空的見證，造就了無數的傳奇，
光明的引導，譜出了嶄新的未來。

><老編我的S幣沒收到，你吃掉了嗎？177期S幣><，可以幫個忙嗎？S幣（以後有得到的時候）拜託老編幫我保管可以嗎？

◆蒼龍 50S

A

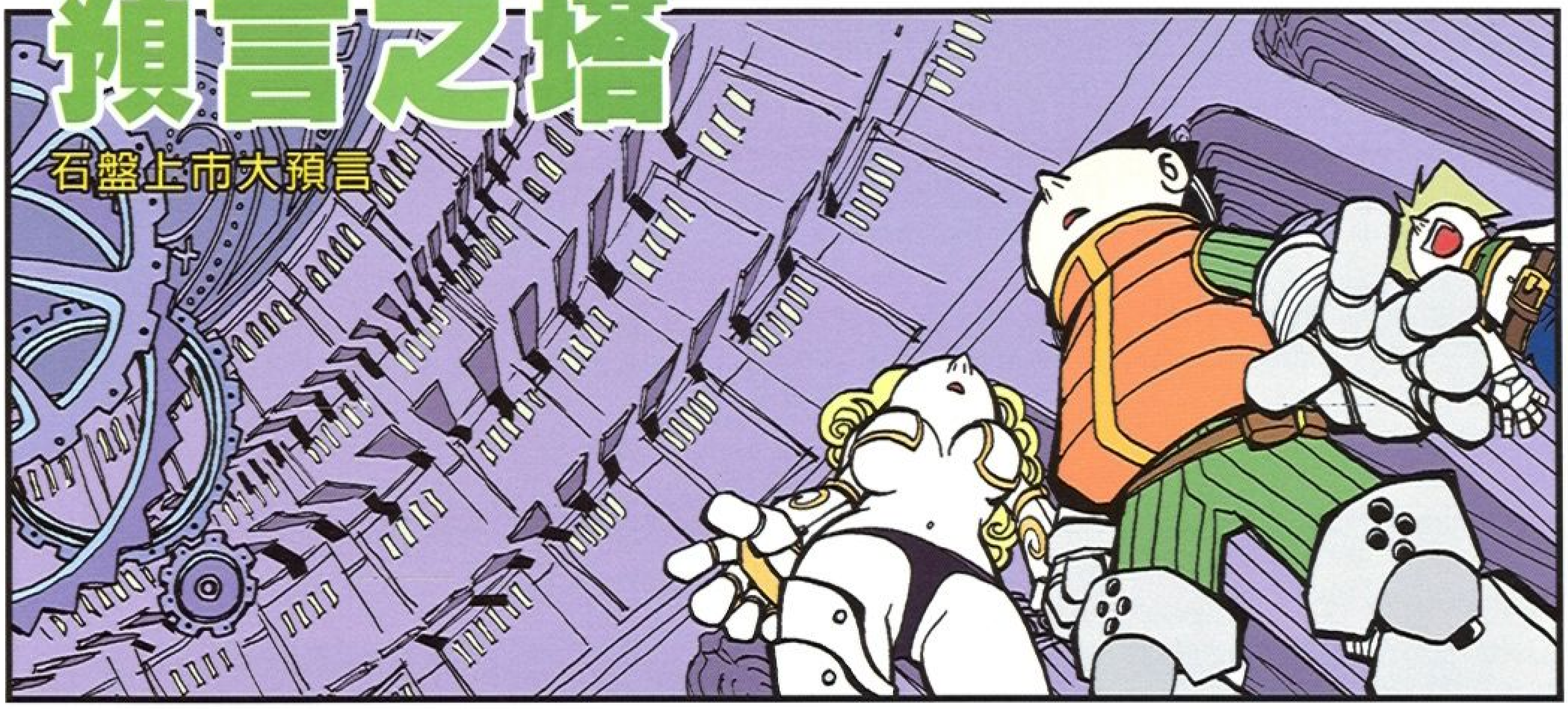


你這首詩，不但意境寫的不錯，字裡行間還有「希望」、「星空」，和「傳奇」等等，這些你都玩過嗎！？

S幣……老編過年前還沒清到177期的債………因為欠下的債實在太多，不過，在還給你之前，倒是可以幫你算在帳上，若你要參加兌獎活動，請eMail跟老編說。

預言之塔

石盤上市大預言



角色扮演《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●闇黑天使	399元	昌哲
●夢幻天使之女神戰記	299元	琪薇遊戲工房
●芭比天鵝湖公主	599元	卉谷
●女神戰記	未定	Kiwi
●真‧倚天屠龍記	699元	智冠
●Heart of Stone	1080元	英寶格
●蕩神誌	未定	英特衛
●激戰足球學園	未定	宇峻

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●神喻 2	未定	英特衛
●蕩神誌	899元	英特衛
●軒轅劍外傳－蒼之濤	未定	大宇

益智、音樂《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●政治麻將三缺一	350元	冠捷資訊
●富甲天下 4	690元	光譜
●明星賭城	369元	冠捷資訊
●麻將鐵公雞 2	550元	帕米爾資訊
●gogo 波波球	799元	正先

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●女人要有錢	599元	酷思奇

經營、模擬、養成《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●Yager	未定	英特衛
●鐵路大亨 3（中文版）	未定	英寶格
●海商王	850元	光譜
●霸空飛將	未定	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●霸空飛將	1380元	英特衛
●冒險島物語（中文版）	890元	英寶格
●模擬樂園2 歡樂吉祥包	1380元	英寶格
●創業王 C.E.O	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●模擬市民 2	未定	美商藝電

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●想君～秋之回憶系列～	未定	光譜
●創業王	未定	光譜
●野生動物園	未定	光譜
●大航海家 3	未定	光譜

即時戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●帝國爭霸－風雲再起	未定	冠捷資訊
●魔戒之戰─中土世界爭霸	未定	卉谷公司
●無盡的戰役	未定	英特衛
●二戰風雲：前線指揮官	890元	意念數位

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●魔幻世紀	未定	聯翔數位

動作、冒險、運動、競速《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●間諜遊戲　威力加強版	599 元	松岡
●Ever17：時光的羈絆	650 元	光譜
●辛普森家庭：打帶跑	1180 元	卉谷
●世界足球競賽 7 歐洲版	1180 元	網樂環球
●哈比人冒險記	未定	卉谷
●魔法靈貓	1180 元	卉谷
●激戰足球學園	399 元	宇峻
●街頭路霸	299 元	光昱
●CIA 追緝令	299 元	光昱
●飆風再起	299 元	光昱
●海豹特遣隊－致命武器	299 元	光昱
●越野英雄　3	690 元	英寶格
●俠盜 3	1080 元	英寶格
●英國城市賽車	599 元	意念數位
●重裝上陣	599 元	冠捷資訊

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●刺客任務 3：殺人合約	1080 元	ATARI
●末日之戰	1080 元	優邦
●嗜血狂魔	1080 元	ATARI
●俠盜　3	1080 元	ATARI
●極地戰嚎	未定	英特衛
●極限飛車	未定	美思捷達
●西伯利亞	未定	聯翔數位
●波斯王子：時之砂	1080 元	松岡
●榮譽勳章太平洋戰役	未定	美商藝電
●刺客任務 3	1080 元	英寶格
●嗜血狂魔	1080 元	英寶格
●駭客入侵	1080 元	英寶格
●Fair Strike	未定	意念數位
●霹靂遊俠	未定	意念數位

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●2004 全民開打	未定	飛玩資訊
●浴血戰場 2004（原裝進口特別版）	1380 元	英寶格
●浴血戰場　2004	990 元	英寶格
●荒野大鏢客	未定	英寶格
●Wars & Warriors: Joan of Arc	未定	光譜
●極地戰嚎	未定	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●萬夫莫敵：聖女傳	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 5月
●AS DVD　天使戀曲	未定	光譜

策略、戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●戀愛遊戲製作大師 2	未定	光譜
●Full Spectrum Warrior	未定	英特衛
●魔法風雲會：天命戰場（中英文合版）	1080 元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●RPG 製作大師 2	未定	光譜

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●戰地風雲：越南	未定	美商藝電
●太閣立志傳　5	未定	KOEI
●北非雄獅　(中文版)	890 元	英寶格

多人線上遊戲《大預言》

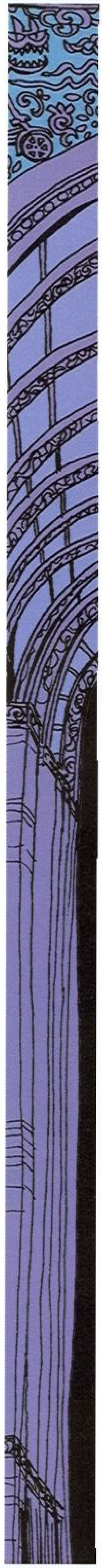
遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 12月
●迷霧之島　Online	未定	英特衛
●風雲 online	未定	第三波
●東方傳說 ONLINE	49 元	中華網龍
●超武俠大戰	未定	SQUARE-ENIX
●神甲奇兵 Online	未定	昱泉
●仙境傳說－夢想天空	39 元	遊戲新幹線
●希望　Seal Online	未定	易吉網
●N-age 2.2 版	未定	易吉網
●A3 －戰爭的序曲	未定	華義
●聖戰（最新改版）	未定	易吉網

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 1月
●星空之門	未定	遊戲新幹線
●天堂 II：渾沌的年代	未定	NCSoft
●戀愛盒子 online	未定	中華網龍
●天下無雙 3.0 版伊舍那天城	未定	華義
●奇蹟：浴血古堡	未定	因思銳

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●創世紀 10 網路版：奧德賽	未定	美商藝電
●萬王之王 2	未定	雷爵

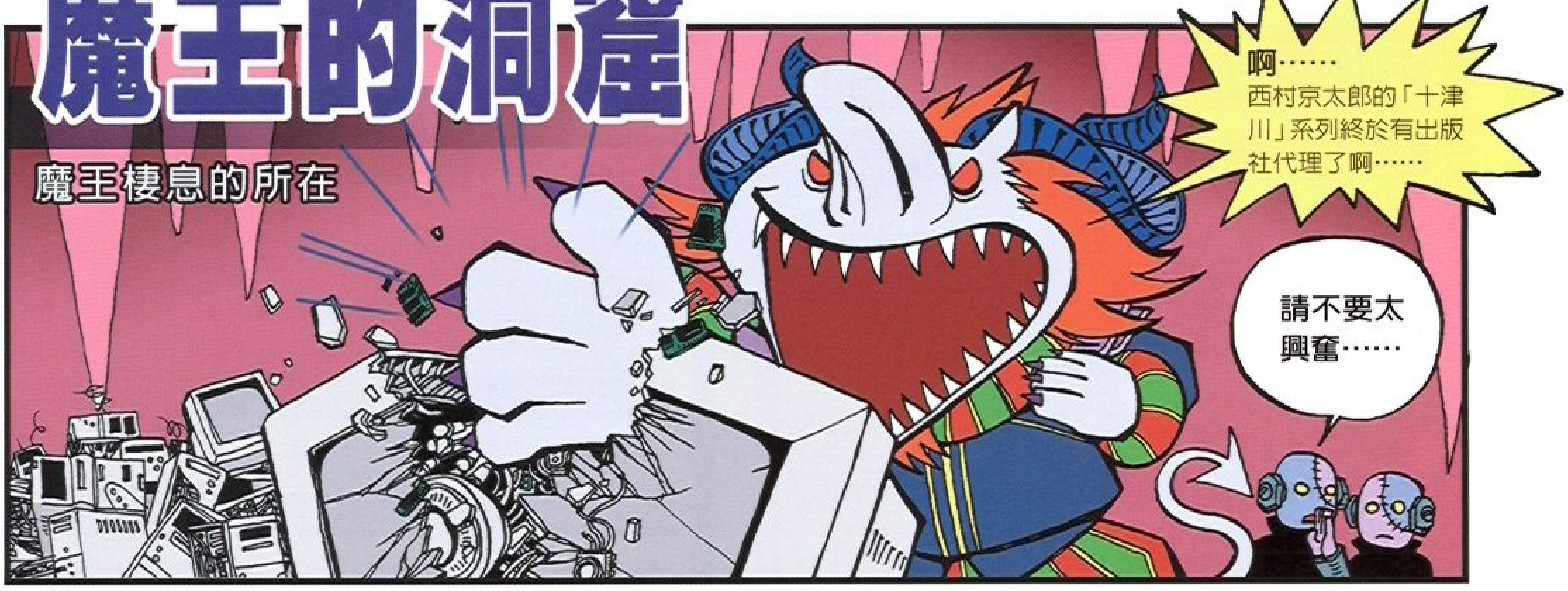
遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●終極棒球 Live	未定	動網數位
●光之國度 online	未定	向日葵小組

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●首都高 Online	未定	遊戲橘子



魔王的洞窟

魔王棲息的所在





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個20G跟20P，當然罵到我心崁中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

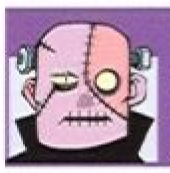
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

遊戲新幹線







開罵者：快被氣死的人

為何該罵的來龍去脈：

本來還想稱讚新幹線一下，因為之前所謂的三寶“lag、斷線、修不好”，大概只剩下伺服器還不是很準時開的小缺點而已，其實無傷大雅，反正不急維修delay那時上線，就直接當作它維修個3-4小時，而且那時也在上班，根本沒空玩，為何不再lag、斷線，就歸功了每個伺服器分流成A、B，分流之後，每個伺服器人數降低，人數降低自然伺服器順暢，我們玩家也玩得愉快，不過前陣子竟然無預警地把B伺服器關閉，所以全部的人潮都往A集中，這時就好像回到古早玩RO的時候，先要跟登入伺服器拼命，拼命用Shift＋Insert來快速複製密碼才好登入，如果自己慢慢打密碼會打到發瘋@@，尤其那種用“英文”組合而成的密碼，那更是會按到手軟，不過用Shift＋Insert也是會按到手痠才能登入，登入之後還要擔心會不會斷線@@，有時沒2分鐘突然網路負荷不了就“斷”，結果又要回到登入伺服器拼命了，真是夠了，當回城補給的時候一看，大夥因為lag全擠在城鎮之中，造成極大的lag，有時好幾分都沒作業，結果又斷了，導致這樣根本沒辦法玩，以loki1來說，分流前A、B各9500多人，B不見之後剩下13000多人，總是在想大概少掉的6000多人都是正常玩家，因為lag成這樣根本沒辦法玩，就只剩下bot會依然生存著吧……@@，可見bot還真是多啊……淚，雖然最後B伺服器終於歸位了，不過那幾天真是惡夢，正常玩家根本沒法玩，所繳的月費就這樣有被吃掉的感覺，請問新幹線要怎麼賠償啊……





魔王的眉批：

新幹線這樣把B伺服器關掉真是枉顧玩家的權益，雖然是為了找出B伺服器的bug才關掉，可是當初為何不測試好完全沒問題再開設B伺服器呢？，希望新幹線別再搞這些烏龍事件了……，賞15P、100S。

欠罵的對象：

希望Online的小白

開罵者：miki

為何該罵的來龍去脈：



最近發現除了狂斷線的問題之外，好像在一般時間很難找到適合的地方打怪，前幾天遇到一件讓我非常不高興的事，本來跟好朋友一起討論在哪裡打怪比較好，但偏偏在那給我遇到小白二人組搶怪，那些小白還邊走邊亂打強怪，週遭玩家指責竟然也視若無睹，真是有損遊戲的品質，雖然每個遊戲一定會有這種小白，但有時候這些小白真的很損其他玩家的興致，希望易吉網稍為管理一下吧！怪物重生點幾乎隨時都被占滿了……真的很希望易吉網可以早點開分流或是想辦法解決啊！





魔王的眉批：

看樣子過了一個月，《希望online》的怪定點重生的問題還是沒有解決啊，如果再加上小白這樣霸佔重生點，真的很難再練功下去，易吉網該拿點魄力出來解決這個問題吧，不然枉顧了其他玩家練功的權利@@，賞15P、100S。

欠罵的對象：

吞食天地ON-LINE

開罵者：哇係天才

為何該罵的來龍去脈：



玩遊戲，應該是讓人心情愉快～並會思思念念的惦記著遊玩時得美好時光的，但當踏上了《吞食天地ON-LINE》線上遊戲之後，我才發覺玩遊戲有時也會變成惡夢的，而事情…是這樣子的！我的筆記型電腦配備不算高檔：P3－600、128MB、顯示卡（三年前的NOTE BOOK就算當時是非常高檔的，現在也只能算堪用的吧！），而依《吞食天地ON-LINE》所要求的配備等級，相信我的機器應該也是能愉快勝任的才是。

但～這是怎樣，我只要踏進了涿郡，整個畫面就有如慢動作一般，點一個地方竟然最少要五秒的反應動作，而當人物走到了畫面的盡頭，整個遊戲畫面竟然不會隨著人物的移動而移動，我就必須走到一個畫面盡頭再重新登出一次，來來回回要登出約三、四次才能到客棧去補血，就連不太會生氣的我也被登錄出氣來了，還曾懷疑是不是我的網速太慢，但在我家裡用的可是ADSL啊，這樣的遊戲會不會太機車了一點，所以網龍啊～許我一個合理的交代吧～

魔王的眉批：

看樣子網龍是沒有處理好玩家多時網路壅塞時的頻寬，在城裡這麼lag是叫人怎麼玩，又不可能不回城補給，真是點點點，希望網龍不要當作沒看到，而是應該想辦法解決這問題，賞15P、100S。

欠罵的對象：

天堂 II 所有「包房間」的惡質玩家

開罵者：堤比犬兒　精靈法師

為何該罵的來龍去脈：



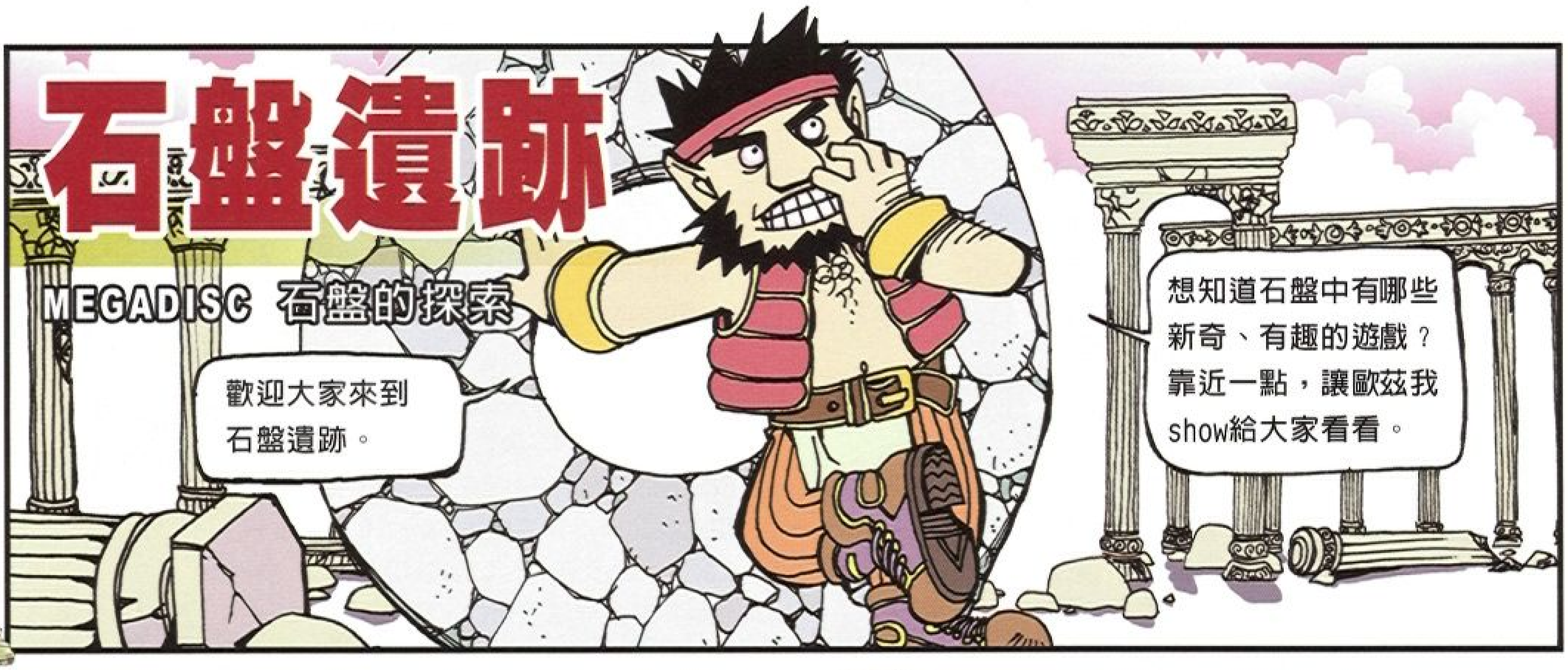
玩了《天堂2》也有一段時間了，對他的印象就是人多又難練，特別是登入（簡直比登天還難），當然啦，每款遊戲都有它的優缺點，遊戲公司也都會積極的改善（少數），不過今天來到魔王洞窟，就不會是來誇獎的啦！話說玩了那麼多款線上遊戲了，從來沒聽說過「包房間」的制度，也知道他是玩家自訂的不成文規定，不過即然已干擾到其它多數玩家的權益，遊戲公司自然有出來說公道話的責任吧！現在「包房間」相當泛濫，都是一些自以為是的玩家所做的惡質行為，如果在人少的冷門時段，同地點沒其它玩家的情況下，我想，不管包房間包多久都不會有人反對的，但人一多，大家為了練功地點而搶破頭的時段，難道還容得下玩家「包房間」嗎？何況通常「包房間」的玩家都是降級打低等怪，但如此一來，其它與怪等級差不多的玩家怎麼搶得過，甚至有些「包房間」的惡質玩家，更會表明叫其它後來的玩家「滾蛋」，更有甚者，不知哪來的一把火就直接殺了後來的玩家，這樣的遊戲充斥著不愉快，便失去了遊戲的樂趣了啊！雖然這些並不能直接怪罪於遊戲公司，但也是因為遊戲的設定使得惡質玩家有為非做歹的機會，像是怪定點重生，不管如何，除了玩家自己提升自我德性外，就只有交給遊戲公司處理了，不過依現在的情況看來，遊戲公司暫時是無法做出適當的決策的…





魔王的眉批：

「包房間」的現象真是讓人頭疼，加上《天堂2》具有PK的制度，這樣會讓小白們更是無所忌憚，"妨礙到自己就PK掉……"，希望未來可以NCSOFT可以改善這現象，賞15P、100S。



解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。

發行公司：Empire

瘋狂計程車 3



按 鍵 解 說

↑.↓ = 加.減速
←.→ = 左.右轉
S.X = 前進、後退檔
Space = 跳躍
Tab = 目的地
1 = 車頭燈

路徑：\Taxi\taxi3.exe　類型 賽車

發行公司：TDK Mediactive

World Racing

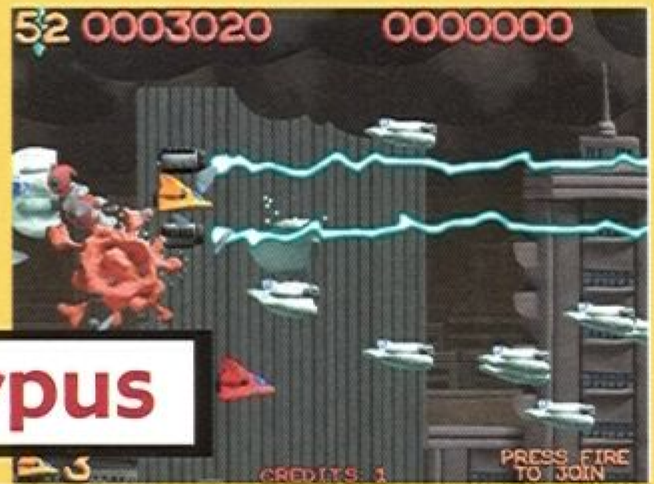
按 鍵 解 說

↑.↓ = 加.減速
←.→ = 左.右轉
Alt = 手煞車
Space = 後視
R = 翻車重來
F1 = 視角切換
Q.W = 左.右觀看
P = 遊戲暫停
Esc = 選單



路徑：\Wrh\wrh.exe　類型 賽車

發行公司：Retro64



Platypus

按 鍵 解 說

Esc = 暫停

玩家1
滑鼠 = 移動鍵
滑鼠左鍵 = 武器射擊

玩家2
↑.↓.←.→ = 移動鍵
Space = 武器射擊

路徑：\Platypus\platypus.exe　類型 射擊

發行公司：松崗電腦



波斯王子：時之砂

按 鍵 解 說

W.S.A.D = 移動鍵
Space =跳躍
Shift = 行走
滑鼠左鍵 = 刀劍攻擊
滑鼠右鍵 = 其他
動作 = 使用匕首
C = 取消
F = 第一人稱視角
Esc = 選單

路徑：\Pop\pop_demo.exe　類型 動作

輔助工具

媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpsetup.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for Win98～2000
mpsetupXP.exe -------Windows Media Players V9.0 中文版(繁體) for WinXP
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX511Bundle.exe --DivX V5.1.1 支援播放DivX格式的影片

DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b.exe --DirectX V9.0b 多國語言版
說明：解壓縮完成後，請至”c:\DirectX9.0b”資料夾中，點選”dxsetup.exe”進行安裝。



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的；這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....

可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑



開始解壓縮

關閉

解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。
※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

發行公司：Spellbound Software

Smoking Colts

按鍵解說

滑鼠 = 瞄準鍵
滑鼠左鍵 = 武器射擊
滑鼠右鍵 = 裝彈
F5 = 關卡重來
P = 遊戲暫停
Esc = 選單



路徑：\Rc\rc_demo.exe 類型 動作

發行公司：Blinkenlichten

SUAVE

按鍵解說

W.S.A.D = 移動鍵
滑鼠左鍵 = 武器射擊
滑鼠右鍵 = 變換武器
C = 視角切換
Tab = 視角切換
Space = 時間裝置
Esc = 選單

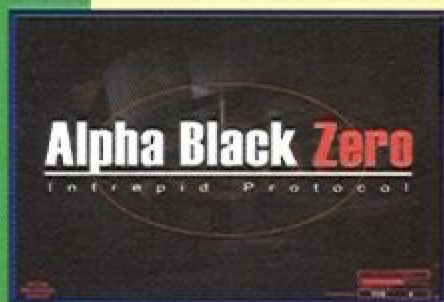


路徑：\Suave\suave.exe 類型 動作

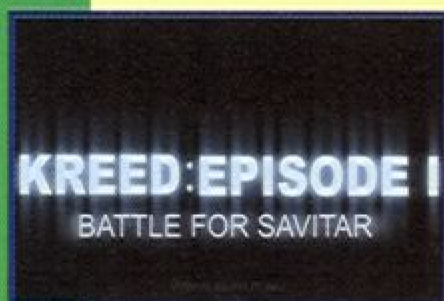
Demo動畫展示區



Power of Law
■發行公司：Russobit-M
■類型：戰略
■路徑：\Pol\pol.exe



Alpha Black Zero: Intrepid Protocol
■發行公司：Playlogic International
■類型：動作
■路徑：\Abz\abz.wmv



Kreed: Battle for Savitar
■發行公司：Russobit-M
■類型：動作
■路徑：\Kreed\kreed.avi



血腥之吻 2
■發行公司：Majesco
■類型：動作
■路徑：\Br2\br2.exe



Richard Burns Rally
■發行公司：Sales Curve Interactive
■類型：賽車
■路徑：\Rally\rally.wmv

■ Patch修正大師

極速快感：飆風再起(繁體中文版)更新檔V1.4.0





燒錄G時代－DVD燒錄機特集

作者／米蟲

要說現在最”火”的電腦產品，那麼非DVD燒錄機莫屬。隨著DVD燒錄標準的爭議逐漸平息，加上台灣廠商在關鍵技術上的突破，市場不再由昂貴的日本、歐美產品所獨佔，台灣廠商再次展現資訊產品大國的實力，憑藉著優良的成本控制與量產能力，快速的將DVD燒錄機價格給”平民化”，是否覺得CD-R/RW 650MB無法滿足你的需求，那麼現在正是體驗DVD燒錄機帶來的”GB”燒錄新時代的時刻。



DVD燒錄規格爭奪戰

讀者如果有意採購DVD燒錄機，首先要學習的第一堂課就是必須瞭解DVD-RAM、DVD-R/RW、DVD+R/RW等DVD燒錄標準。DVD燒錄標準的制訂與DVD標準制訂時一樣的混亂，主要由兩個不同陣營制訂相關標準。一個是獲得DVD論壇的支持：由日本先鋒(Pioneer)主導的DVD-RAM與DVD-R/RW標準，另一陣營則由新力(Sony)、惠普(HP)、飛利浦(Philips)組成的DVD+RW聯盟，負責DVD+R/RW標準的制訂。DVD論壇為DVD相關標準制訂的正式組織，該組織在1997年正式發表第一個DVD燒錄標準與技術：DVD-RAM。由於DVD-RAM在設計的出發點是強調資料的儲存，應用與硬碟相類似的工作原理，並未考慮與家用播放機、DVD-ROM的相容問題，此格式後來多被用於企業資料的備份，一般使用者幾乎不會接觸到。隨後DVD論壇再推出DVD-R/RW的標準，與DVD-RAM不同的思考方式，DVD-R/RW強調的是相容性，所以在物理原理與DVD相當接近。所謂物理原理也就是在旋轉方式(採用CLV：恆定線性速度)、碟片結構、反射率等，所以燒錄的DVD-R/RW能夠被目前大多數的播放機、DVD-ROM讀取。DVD-R/RW標準定義DVD-R (Write Once DVD)允許燒錄一次與DVD-RW (Re-recordable DVD)多次燒錄兩種格式，皆有單面單層4.7GB(DVD-5)與單層雙面8.5GB(DVD-10)兩種規格。較為特殊的是在DVD-R的部分，分為編輯(Authoring)與普通(General)的區隔，兩者的差別主要在於前者適合專業影音製作者，提供CSS(區碼保護)的內容保護技術。DVD+R/RW與DVD-R/RW一樣強調相容性的問題，在工作原理與技術與DVD-R/RW相當類似，只進行小幅度的修改，讓DVD+R/RW除能夠提供與DVD-R/RW一樣優異的相容性外，還提供更佳的寫入速度與效能。



由於無法取得DVD論壇的承認，DVD+RW聯盟的LOGO改以RW取代，讀者可要認清楚此LOGO可是代表支援DVD+R/RW標準。



DVD-RAM燒錄片通常都必須使用保護匣，以保護資料避免燒錄片損毀。

燒錄機選購指南

目前DVD燒錄標準的競爭已趨於平緩，相關標準短期內不會有大變動，那麼現在該購買何種標準的燒錄機呢？撇開一般使用者不會使用到的DVD-RAM不談，DVD-R/RW由於起步早，空白燒錄片售價與品質都佔有優勢，在播放機與DVD-ROM的相容性表現，根據DVDRhelp.com的統計，DVD-R/RW分別以92%與76%優於DVD+R/RW的87%與76%。但DVD+R/RW由於技術上的優勢，深受硬體廠商青睞，在燒錄速度的發展性與功能都優於DVD-R/RW。兩種標準各有其優缺點，雖然DVD+R/RW有逐漸趕上的趨勢，但要完全捨棄DVD-R/RW，短期內是無法實現的。於是由DVD+RW聯盟提出DVD-Dual的標準，也就是同時支援DVD±R/RW成為最佳的替代方案。此構想獲得大多數製造商的青睞，所以目前市面上新的產品大多採用這樣的設計。另外，DVD論壇還提出結合DVD-RAM與DVD-R/RW的DVD-Multi標準，打算結合兩者的優缺點來與前者抗衡，但由於一般使用者使用DVD-RAM的機會不多，所以產品並不多見。那麼有沒有三種格式通吃的呢？有的，由韓國三星與LG開發的DVD Super-Multi設計，就是強調能夠同時支援三種標準，目前兩家廠商也都有相關產品的推出，但其他廠商似乎沒有推出相關產品的打算。

DVD+RW近期發表的DVD+R 9（DVD-9）與16x燒錄技術，雖然短期還不會有相關產品，但還是給了DVD-R陣營相當大的打擊。



如果讀者想知道家中的播放機是否可以讀取DVD ±R格式可至DVDRHelp.com查詢。（www.dvdrhelp.com）

DVD燒錄機大考驗



使用電腦遊戲－神話世紀、PS2遊戲－NBA街頭鬥牛2與DVD影片－獵風行動來進行備份測試。

這次搶先為讀者帶來最新的DVD燒錄機，當然要為產品準備豐富的測試項目，除與CD燒錄機一樣利用Nero CD-DVD Speed 2測試燒錄機在DVD±R/RW與CD-R/RW的燒錄與讀取效能外，還包括DVD影片備份、PS2遊戲片備份、SafeDisc 2.xx遊戲備份等測試。影片備份利用Nero Recode 2與AnyDVD進行備份，因為DVD影片大多為DVD-9格式，也就是容量大於目前可以燒錄的4.7GB（DVD-5），雖然在標準中有定義DVD-10能夠提供8.5GB容量的規格，但現今並無相關產品，就算有也不可能將影片分兩面備份，唯一可能1:1完整備份的只有DVD+R最新的單面雙層（DVD-9）燒錄技術，不過這是最新技術，還沒有支援該功能的相關產品推出，所以必須透過Recode 2這類軟體將影片壓縮或將內容”抽出”，這項測試主要是測試燒錄的DVD片在家用播放機與DVD-ROM上的相容性。在備份PS2與SafeDisk遊戲片使用Alcohol 120%來備份，並測試備份片是否可正確執行，測試的PS2遊戲機為30007型加裝”MOD-CHIP”，也就是必須經過”改機”的遊戲機，因為改機過的PS 2才有辦法讀取DVD±R/RW燒錄片。



透過ClonyXXL可偵測出神話世紀的第一片利用SafeDisk 2.7防拷。



DVD影片由於有CSS的保護，無法直接使用Nero Recode 2進行備份，需搭配AnyDVD此類軟體。



DVD影片多為DVD-9格式，容量多大於4.7GB，透過Nero Recode 2可以對影片進行壓縮或抽出部分內容。

DVD規格與容量對照表

規格名稱	面	層	容量
DVD-5	單	單	4.7GB
DVD-9	單	雙	8.5GB
DVD-10	雙	單	8.5GB
DVD-18	雙	雙	17GB
1 KB = 1000 byte			



DVD-R/RW為第二個由DVD論壇發表的燒錄標準，支援此標準的產品都有此LOGO。

DVD+R/RW一樣定義可單次寫入的DVD+R（DVD Recordable）與可多次寫入的DVD+RW（DVD ReWirtable）。與前者相同的皆定義支援單面單層4.7GB與單層雙面8.5GB的規格，讓人興奮的是在去年底正式發表DVD+R單面雙層8.5GB的技術（DVD-9），這可已說是DVD+RW聯盟的大利多，因為DVD-R/RW受限於工作原理，只可以利用單層雙面來達到8.5GB的儲存容量。

宇極科技 OptoRite DD0401



宇極科技相當用心設計DD0401的面版，讓DD0401不會跟大部分光碟機、燒錄機一樣呆板。



這款由台灣宇極科技推出的DD0401，是款採用DVD Dual設計，支援DVD+R 8X、DVD+RW 4X、DVD-R 4X、DVD-RW 2X、CD-R 40X、CD-RW 24X、HD-BURN 24X的終極燒錄機種，其中三洋(Sanyo)主導的HD-BURN燒錄技術，讓使用者只需要使用傳統CD-R燒錄片，就可以燒錄高達兩倍1.4GB的資料量，不過燒錄的光碟只有在支援HD-BURN的光碟機才可以讀取。延續以往宇極科技產品與三洋(Sanyo)血脈相通的特色，本款DD0401支援由三洋開發的FlexSS-BP，會依照燒錄片品質自動調整燒錄速度與燒錄機狀態，Shock-BP防止燒錄過程中震動造成的燒錄失敗，Safe-BP確保高速燒錄時的正確性、防止Buffer under-run的Burn-Proof等功能，並搭配宇極科技自行研發，能夠確保燒錄品質的EXACT-REC技術，讓DD0401具備多重的防止燒錄失敗機制，提供整個燒錄過程完整的保護。另外為降低燒錄與讀取時的噪音與穩定性，宇極科技採用自行研發的AWSS先進質量配置懸吊系統，此系統的表現相當優異，機器運轉時幾乎不會產生過多的噪音。除硬體功能完整，宇極科技還隨DD0401附贈包括DVD播放軟體PowerDVD、燒錄軟體Nero 5.5、DVD製作編輯工具MyDVD等超值軟體。



Sonic開發的MyDVD結合影片編輯、功能表製作、DVD影片燒錄，操作簡單使用者可以輕易的製作出色的家庭DVD影片。



市面上DVD+R 8x燒錄片相當稀少，宇極科技特地隨DD0401附贈燒錄速度可達8x的日本That's(太陽誘電) DVD+R盒裝燒錄片，這可是單價百元以上的夢幻燒錄片。

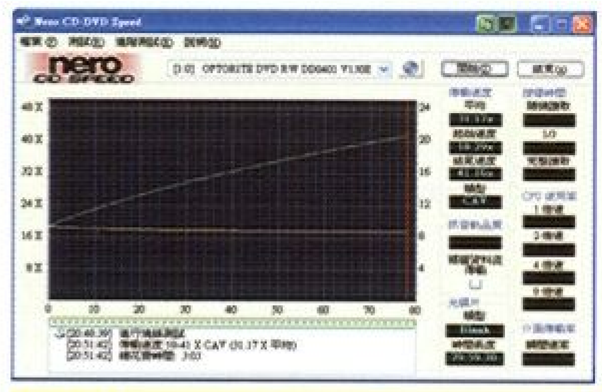


DD0401支援的燒錄與讀取格式相當的完整，幾乎涵蓋所有常見的格式。

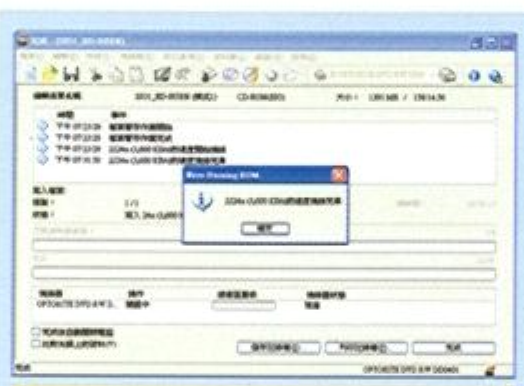


DD0401採用傳統IDE介面並提供數位音源與邏輯音源的輸出。

物超所值 OptoRite DD0401

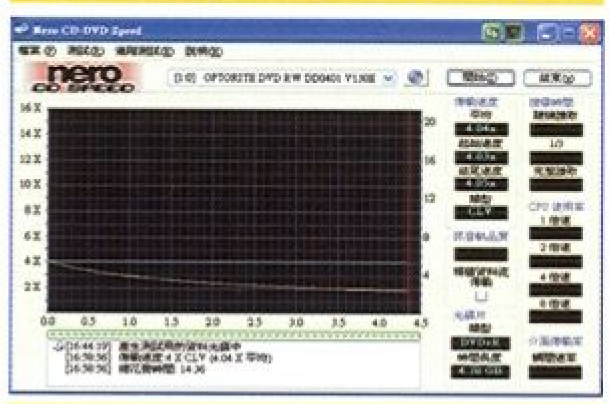


DD0401支援40x的CD-R燒錄採用CAV模式，平均燒錄速度可達31.17x。

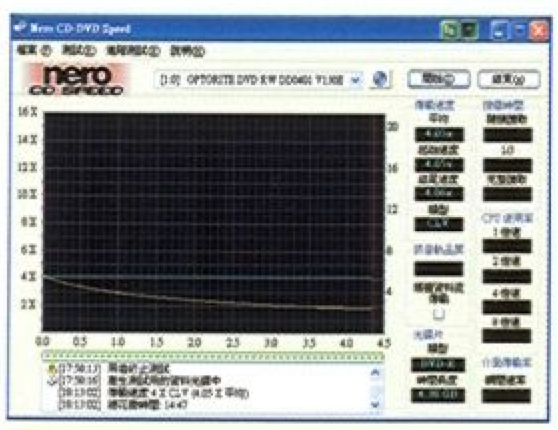


HD-BURN讓使用者可以用CD-R燒錄1.4GB資料，且透過24x高速燒錄只需8分鐘就可完成。

DD0401在燒錄測試與讀取測試時，不論是進行DVD±R/RW或CD-R/RW的燒錄讀取，都有相當穩定的表現，支援的HD-Burn 24X功能燒錄，1.3GB只需8分鐘，提供使用者更多樣的燒錄選擇。透過完整防止燒錄失敗功能的支援，不但確保燒錄的成功率，燒錄的光碟品質也有相當好的表現。在燒錄DVD片的相容性測試，不論是燒錄何種格式的DVD，都可以在家用播放機中正常播放，備份的PS2遊戲片也都能順利的在遊戲機中正常的執行。較為可惜的是在SafeDisk遊戲的備份測試，DD0401讀取資料時無法快速略過錯誤，備份的遊戲片也無法正常的執行(可通過光碟檢測但無法正常進行遊戲)。另外，FlexSS-BP為確保燒錄成功，會先檢測燒錄片品質決定燒錄速度，但這也使得DD0401對於燒錄片的品質有一定的要求，例如筆者購買的QFQ DVD-R 1x-4x燒錄片就無法被使用，如果廠商能夠彈性的提供關閉該功能的選擇會更佳。整體而言雖然DD0401表現屬於中等，但以6000元不到的價格加上功能支援相當完整，DD0401依舊相當值得推薦。



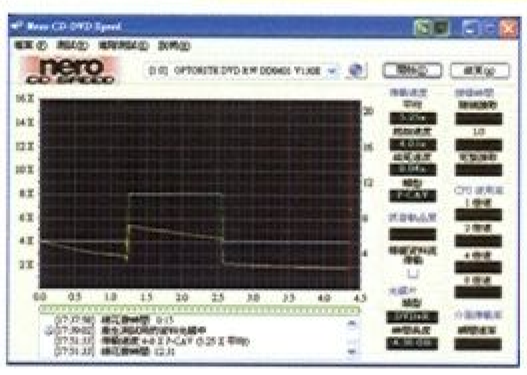
DVD+R進行4x燒錄時採用與DVD-R相同的CLV模式，全程以4x進行燒錄。



DVD-R 4x燒錄時採用CLV模式，DD0401展現極佳的燒錄穩定性，燒錄曲線幾乎為一直線。

DVD燒錄測試結果

燒錄規格	DVD-R	DVD-RW	DVD+R	DVD+RW
開始速度	4.05x	2.02x	4.03x	4.02x
最高速度	4.06x	2.03x	8.04x	4.05x
平均速度	4.05x	2.02x	5.25x	4.04x
旋轉模式	CLV	CLV	P-CAV	CLV
燒錄時間	14分47秒	29分31秒	12分31秒	14分33秒
1x = 1.385 MB/Sec				



DVD+R 8x的燒錄採用P-CAV模式，真正達到極速8x的時間不多，平均只有5.25x。

微星 MicroStart DR8-A



近來主機板大廠紛紛朝向多元化發展，其中光學儲存設備更是各大廠必爭之地，國內主機板大廠微星在此領域更是耕耘已久，推出的產品不論是 CD/DVD 光碟機或 CD/DVD 燒錄機都獲得消費者的肯定，隨著 DVD 燒錄機的快速發展，在推出 4x 的 DR4-A 之後，再推出支援 8x 的高速燒錄機種 DR8-A 。DR8-A 是款支援最高 8x DVD+R 、4x DVD+RW 、4x DVD-R 、2x DVD-RW 的 DVD 燒錄與 40x CD-R 、24x CD-RW 、24x HD-Burn CD 燒錄功能的七合一頂級燒錄機種。在防止燒錄失敗的設計，微星的 DR8-A 支援三洋(Sanyo)的 BUurn-Proof 技術，可以防止 Buffer Under-Run等燒錄失敗情況發生，另外微星還研發震動抑制系統(ABS)，來降低震動對燒錄機的影響，避免因為不預期的震動而造成燒錄的失敗。並且藉由 ABS 的設計，可以增加燒錄機在進行燒錄/讀取時的穩定性，抑制因高速運轉產生的噪音。與宇極科技有志一同的，微星隨 DR8-A附贈Nero 、PowerDVD 、MyDVD等DVD 工具，讓使用者不論要燒錄、播放影片、或製作家庭電影都不用煩惱沒軟體可用，另外使用者可以至微星網站下載 MSI Live Update 3 ，透過此小工具使用者可以隨時掌握關於DR8-A的訊息，不論是相關軟體的更新與韌體的更新使用者都可以透過 Live Update 下載並更新。



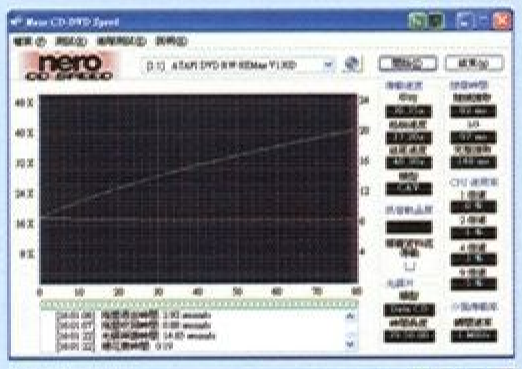
MSI 開發的Live Update ，可以讓使用者隨時取得韌體與工具軟體的更新，並協助使用者透過網路安裝更新韌體或軟體。

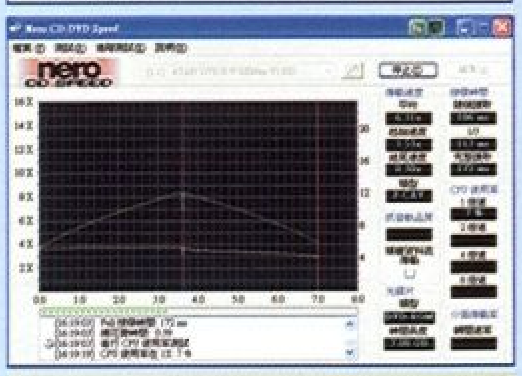


微星在前幾款光碟機的面版，有採用可更換的設計，但 DR8-A 並未採用這樣的設計。

雙胞胎機種 MicroStart DR8-A

微星這款 DR8-A 與宇極科技的 DD0401 可說是雙胞胎機種，由於同樣採用三洋(Sanyo)的控制晶片故不論在功能與測試結果都有些許相似。在 CD/DVD 的讀取測試，DR8-A 獲得極佳的成績，搜尋時間 82(CD)與 106(DVD) ms 的表現相當優異，在燒錄測試方面DR8-A表現相當的平穩，各項數據都有一定水準，在使用 QFQ 燒錄片時，雖然不會跟 DD0401 一樣完全無法讀取，但還是無法進行燒錄，會出現錯誤訊息。在相容性的測試，DR8-A與 DD0401一樣，不論是在備份DVD影片或PS2遊戲，都可以在家用機上正常使用。至於 DD0401 表現不佳的 SafeDisk 保護遊戲的備份測試，由於一樣不支援快速錯誤略過，所以如果利用 DR8-A來製作影像檔，可能需要相當長的時間，並不適合用來當作讀取的來源機。在燒錄的表現，DR8-A可以完整的備份遊戲光碟，雖然使用備份光碟進入遊戲時需等待約 15 秒的時間，但在進入遊戲後並不會有任何影響，可以正常的執行遊戲。





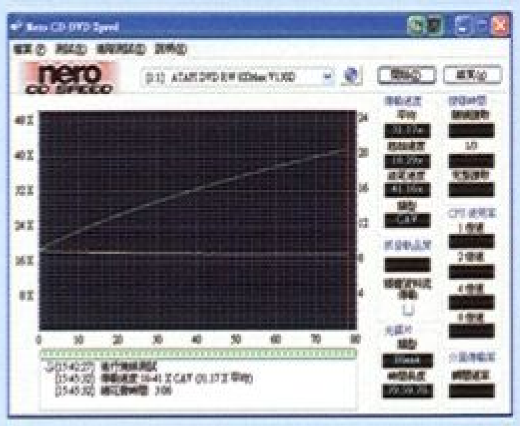
DR8-A 的 CD/DVD 的讀取測試，不論是搜尋時間、CPU 使用率與穩定性都有相當優異的表現。



在 DVD+R 8x 的燒錄與 DD0401 相同採用 P-CAV 形式，只有中間區段可達極速，平均燒錄速度約 5.75x 。

燒錄規格	DVD-R	DVD-RW	DVD+R	DVD+RW
開始速度	4.02x	2.02x	4.03x	4.03x
最高速度	4.05x	2.03x	8.05x	4.05x
平均速度	4.04x	2.02x	5.75x	4.04x
旋轉模式	CLV	CLV	P-CAV	CLV
燒錄時間	14 分 38 秒	29 分 30 秒	11 分 42 秒	14 分 02 秒
1x = 1.385 MB/Sec				

MSI DR8-A DVD 燒錄測試結果



進行CD-R燒錄時採用CAV形式，平均燒錄速度達 31.17x ，燒錄一片 CD 只要 3:06 。



HD-Burn 燒錄支援 24x 燒錄，實際燒錄 1.38GB 只要 8:53 。



在使用 QFQ 燒錄片時雖然可快速偵測出燒錄片，但實際燒錄時會出現電源校準錯誤。



DR8-A 沒有跟 DR4-A 一樣內建 8MB 緩衝只有 2MB ，且產品在出廠時已將區碼設為第一區，使用者只可以再更改四次。

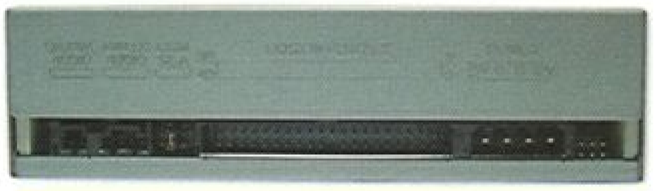
技嘉 Gigabyte GO-W0404A



技嘉對於第一款DVD燒錄機的重視，可從產品包裝盒的設計用心得知，在包裝盒上對於產品規格標示的相當清楚。



在主機板領域深獲消費者信賴的技嘉科技，在主機板廠多角化經營的風潮下，也選擇光學儲存裝置為企業延伸的觸角。雖然屬於這個領域中的新生，但技嘉展現強大的企圖心。在DVD燒錄機這個新興市場中，搶先推出台灣第一台採用DVD Dual設計的GO-W0404A。雖然GO-W0404A早在2003年9月已推出，在DVD燒錄功能支援只具備當時主流的DVD ± R 4x與DVD ± RW 2x，但在目前DVD 8x燒錄機與燒錄片尚未普及與價格的考量下，GO-W0404A仍然是一款值得消費者考慮的機種。除基本DVD燒錄功能外，在CD燒錄功能的支援當然不能少。與目前新規格機種相同，支援40x CD-R與24x CD-RW的燒錄，技嘉並且自行開發智慧型防燒毀燒錄技術，來防止各種情況的燒錄失敗產生，除自行研發防燒壞技術外，GO-W0404A還支援智慧型散熱系統與省電功能，並搭配防震機構的設計，大大降低噪音的產生。在附贈軟體上技嘉更是大方，除必備的燒錄軟體Nero 5.5外，還包含三套訊連開發的多媒體工具，其中包括負責影片播放的PowerDVD、影音光碟製作的DVD威力製片(PowerProducer)與專業影音簡報製作工具魅力四射(Media@Show)。



背面接頭包含IDE接頭、數位/類比音源輸出、電源接頭、裝置設置跳針，與末端多出的3排跳針，但技嘉並未標示其作用。

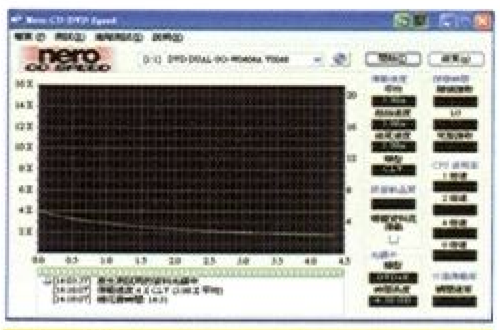


DVD威力製片2，允許使用者將數位相片與影片，輕鬆的製作成效果豐富的家庭電影。

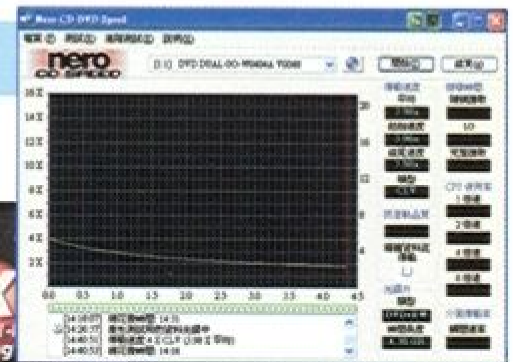


訊連開發的Media@Show，讓使用者擺脫呆板的PowerPoint簡報展現形式，使用者能夠以更加豐富的影音多媒體形式展現。

超值機種 Gigabyte GO-W0404A



在燒錄DVD+R時採用CLV 4x燒錄。



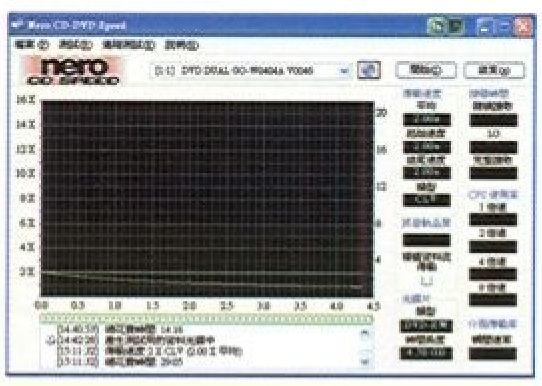


包裝盒上的DVD+RW燒錄速度標示為2x，但實際測試卻可達目前主流的4x燒錄。

在測試技嘉這款GO-W0404A時相當讓人驚喜，正當筆者為那包裝盒上標示的DVD+RW的2x燒錄速度，為什麼不是大多數4x機種支援的2.4x感到納悶時，技嘉在實際測試時給了筆者一個滿意的答案。在DVD+RW的燒錄速度不但可達2.4x，更進一步的GO-W0404A竟與8x機種一樣，支援4x的DVD+RW燒錄，雖然摸不著頭緒，但到技嘉網站一查，GO-W0404A確實支援4x DVD+RW燒錄。在讀取測試與燒錄測試中，技嘉這款GO-W0404A的成績只有DVD+R的測試以小幅落後兩款新的8x產品，但在讀片能力的表現上確有不錯的表現，筆者使用刮傷嚴重的DVD片，GO-W0404A依舊可以穩定的完成讀取。在相容性的測試方面，因為根據國外網站的測試使用DVD+R時，GO-W0404A表現似乎不佳，但在筆者使用最新的韌體0048進行測試，不論使用何種燒錄片，在家用播放機、電腦、PS2上都可以正常播放或進行遊戲。至於前兩款產品表現不佳的SafeDisk備份測試，GO-W0404A有優異的表現，支援快速錯誤略過的功能，在備份保護光碟時，不論讀取或是燒錄都可以利用本機完成，備份片也可以正常的進行遊戲。另外，正當筆者為購買的QFQ燒錄片無機可燒感到心疼，GO-W0404A向筆者說明了薑還是老的辣的道理，在經過由0039到0048的六次韌體更新後，QFQ的燒錄片可以正常的進行燒錄而且還是全速的4x燒錄。

燒錄規格	DVD-R	DVD-RW	DVD+R	DVD+RW
開始速度	3.95x	2.00x	3.96x	3.96x
最高速度	3.98x	2.00x	3.98x	3.98x
平均速度	3.97x	2.00x	3.98x	3.98x
旋轉模式	CLV	CLV	CLV	CLV
燒錄時間	14分55秒	29分05秒	14分31秒	14分16秒
1x = 1.385 MB/Sec				

GO-W0404A DVD燒錄測試結果



GO-W0404A在燒錄DVD-RW時全程以2.00x燒錄，燒錄曲線為一直線表現十分的穩定。



技嘉的GO-W0404A雖早在去年9月已推出，但可是國內廠商第一台採用DVD Dual設計，同時支援DVD ± R/RW的機種。

無限擴充的可能
磐成 VP-6228V 光碟外接盒

作者／米蟲



隨著電腦的體積越來越小，消費者選購電腦時也往往以小巧為第一考量，使得筆記型電腦與桌上型的迷你準系統大行其道，成為消費者選購時的第一選擇。雖然筆記型電腦與迷你準系統都有不佔空間體積小的優點，但相同的在外接裝置的擴充性上，兩者都相當的不足。目前迷你準系統的設計多採兩小一大的方式，只允許使用者安裝一台5.25”的裝置，所以當使用者想要安裝新的裝置，例如DVD燒錄機時就必須將舊的裝置移除不用。另外像是筆記型電腦的使用者，當內建的光碟機壞掉時或想換更高速的裝置時，往往被專用的薄型機種昂貴的售價嚇到而”下不了手”，相信這些問題都是筆記型電腦與迷你準系統使用者心中的痛，但隨著高速傳輸介面的發展，磐成的VP-6228V光碟外接盒提供消費者另一種不一樣的擴充選擇。





利用Benq 40x CD-R燒錄機測試，採用USB 2.0的VP-6228V可以讓燒錄機達到極速進行燒錄。

USB 2.0向下相容USB 1.1，所以與USB 1.1採用相同接頭，要識別裝置是否支援USB 2.0可透過LOGO加以識別。



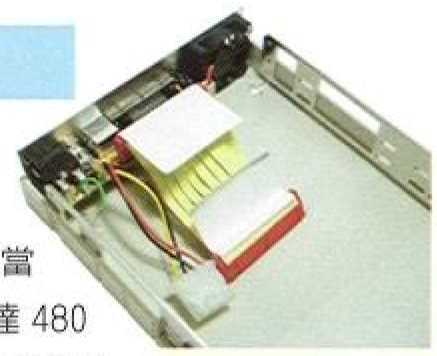


連接IDE裝置需使用外部電源供應，採用獨立電源開關設計，並內建一組風扇，適合燒錄機等散熱需求高的裝置。

磐成特殊的SmartCable 36 Pin IDE接頭設計，讓不同的傳輸介面皆可以透過此接頭連接外接盒。



突破速度的限制



採用IDE-80的排線可以安裝支援ATA-66(UDMA Mode 4)規格之IDE裝置。

以往外接裝置多採用USB 1.1的傳輸介面，但USB 1.1的傳輸頻寬最高只有12 Mbit/Sec，應用在滑鼠等低傳輸頻寬需求的裝置很好用，但用在高速的IDE裝置，其實用性真的相當低。但在USB 2.0逐漸成熟後，外接裝置有了新的發展，高達480 Mbit/Sec的傳輸頻寬足以應付大部分的高速IDE裝置。磐成的VP-6228V就是一款採用USB 2.0介面的5.25”外接盒，完整支援ATAPI PIO模式(0-4)與UDMA模式(0-4)的IDE裝置，可用來外接CD-ROM、DVD-ROM、CD燒錄機、DVD燒錄機、MO、ZIP…等裝置，藉由USB 2.0的高傳輸速率，不論使用何種裝置都不會因傳輸介面的限制而降低裝置效能，以往採用USB 1.1的裝置連接40x CD燒錄機，燒錄最高只可達6x的情況將不再發生，VP-6228V將讓裝置全速運轉。另外VP-6228裝設裝置時相當簡單，使用者只需要依照一般安裝步驟，將排線與電源連接妥當即可，由於USB 2.0不是作業系統內建支援的裝置，所以不論是98SE/ME/2000/XP在使用時皆必須安裝USB2.0的驅動程式，MAC作業系統的使用者則只有OS X版本以上才有支援USB 2.0，但需特別注意的，首先需確認主機板有支援USB 2.0，如主機板未支援可另外購買USB 2.0擴充卡，由於USB 2.0具向下相容USB 1.1的特性，如果未安裝驅動程式或未支援USB 2.0，都會以USB 1.1模式執行而使得裝置速度受限，可別以為是裝置故障了。



結構設計簡單，在拆卸與安裝時相當方便。

多樣的擴充組合



專用的垂直放置底座，讓使用者不但能橫著放也可以直著放。

磐成除了VP-6228V外，還提供完整神通家族全系列的外接擴充裝置產品，透過專利SmartCable設計，使用者如有使用不同傳輸介面需求時，只需購買不同傳輸介面的SmartCable就可以，不需另外再購買外接盒。磐成除提供USB 2.0介面外，還包括高速的SATA(1500 Mbit/s)、IEEE-1394A(400 Mbit/s)、IEEE-1394B(800 Mbit/s)與傳統的PCMCIA、CardBus…等多樣的介面選擇。除介面的多樣外，使用者還可以將外接盒搭配磐成的任一款硬碟抽取盒，讓VP-6228V搖身變為實用的外接硬碟裝置，如此多樣的搭配提供使用者更彈性的擴充選擇，還為消費者省下不少的額外開支。

nVIDIA Geforce FX 5700 Series 全面備戰！(二)

作者／莫凡



測試平台一覽表

CPU	Intel Pentium 4 3.0GB
RAM	Dual DDR 512MB , Total 1GB
主機板	ASUS P4C 800 Deluxe (i875P)
HDD	WD ATA-133 80GB 7200rpm
測試平台	Windows XP SP1 With DirectX 9.0a



陞技 Siluro FX5700 Ultra

上次我們才介紹了幾款以 Geforce4 FX5700 為主的系列顯示卡之後，這次我們再追加幾款，先來給各位介紹一樣是板卡大廠的陞技所推出的 Siluro FX5700 Ultra！以外觀來說，Siluro FX5700 Ultra具備一個超大的黑色鋁質散熱裝置，將顯示晶片與記憶體均隔了開來，而前後都有加裝散熱片，不過採用的是薄型設計，不會因為散熱裝置的厚度而影響到另外一個 PCI 插槽。

Siluro FX5700 Ultra 內建 128MB DDR2 顯示記憶體，雖然採用標準的公版外型設計，但在用料部分也相當講究，大量直立式鋁殼貼片電容的使用，使得在長時間工作下，Siluro FX5700 Ultra 依舊可以穩定的工作。此外 Siluro FX5700 Ultra 顯示晶片工作時脈為 475MHz，記憶體工作時脈 DDR 可達 900 Mhz，1.9 億的材質填充率以及高達 14.4GB 的記憶體頻寬，就以天堂 II 這款遊戲來說，用 Siluro FX5700 Ultra 跑起來是絕對沒問題的（特效全開）！

既然採用 Geforce4 FX5700 系列晶片，理所當然的支援 nVIDIA nView 雙螢幕技術，此顯示卡支援一組 D-Sub15、一組 DVI-I 及 TV-Out 插槽，而隨盒所附上的配接現材也是相當的有質感，有 DVI 轉 D-Sub 轉接器、S 端子與 AV 端子輸出延長線各一條、S 端子轉 AV 端子轉接器及 Y 型電源轉接線，並使用半透型的線材，還附有陞技 Siluro 顯示卡專用「SiluroDVD 4」影音軟體與「Siluro Software Album CD」等應用軟體。



具備雙螢幕輸出，提供一組 D-Sub、DVI-I 以及 S 端子輸出介面。



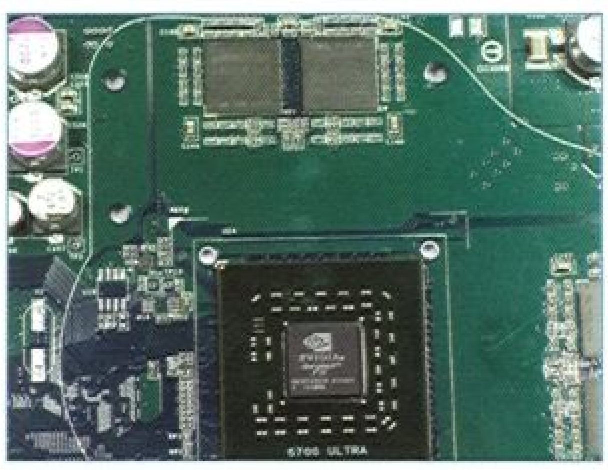
需要外接大型 4Pin 電源，電容配置相當的紮實。



超大型的黑色鋁擠散熱片與風扇。



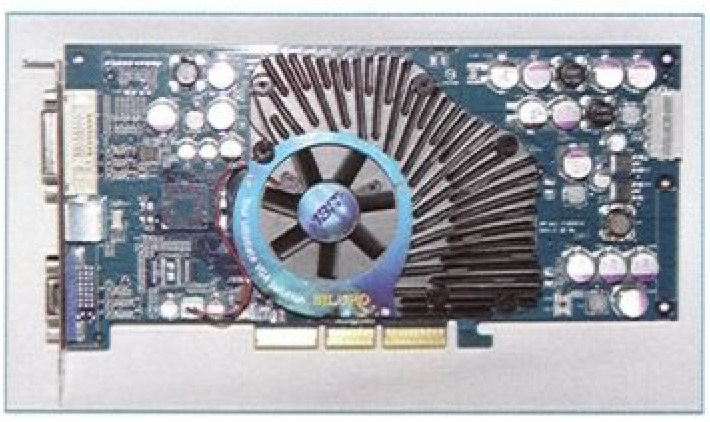
背面也有散熱片包覆，裡面亦有顯示記憶體。



記憶體一併被散熱片給包覆裡面，共有 DDR-II 128MB 顯示記憶體。



隨顯示卡附贈的多種線材。



陞技 Siluro FX5700 Ultra 測試數據一覽

3D Mark 2001SE 1284X1024	9879
3D Mark 2001SE 1024X768	11601
3D Mark 2001SE 800X600	13400
3D Mark 2003 1284X1024	2795
3D Mark 2003 1024X768	3608
AQUA Mark Professional Plus Score	26071

寶聯 PV-N36AG（256KV）





這一款由顯示卡專業製造商寶聯所推出nVIDIA Geforce4 FX5700的顯示卡，最讓人注意的，就是內建高達256MB的顯示記憶體，相同莫凡也拿來跑跑看天堂II，忽然覺得記憶體大，真好！

比方說好了，有玩天堂II的人都知道，當城鎮裡面人多的時候，不論你是用哪一款顯示晶片，只有一個字可以形容，就是「頓」！不管做什麼動作，整個畫面就是LAG，問題不出在頻寬亦或顯示晶片（當然不能太差），而是因為顯示記憶體提供的不夠大所導致。當使用多達256MB顯示記憶體的PV-N36AG時，整個LAG程度降低的許多，讓資料處理上得到有效的緩衝。PV-N36AG外觀用一個金色的散熱片包覆起來，可以提供記憶體及繪圖晶片完整的散熱。

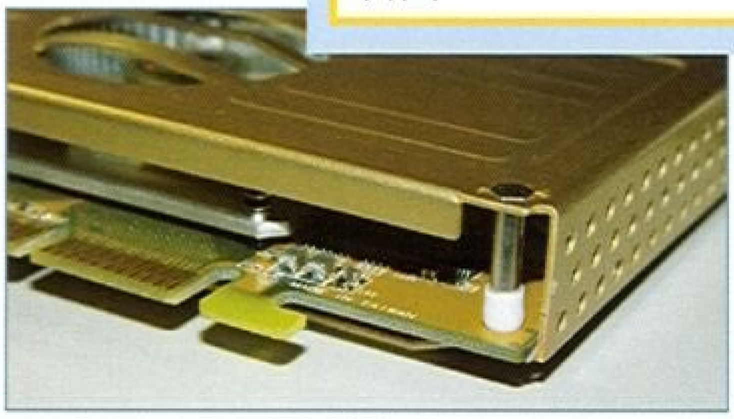
在顯示卡上方有裝設寶聯獨家設計的藍極光液晶顯示風扇（Plasma Display Fan，簡稱PDF），此小小的顯示LCD螢幕，通電之後LCD螢幕閃著藍光，可偵測GPU溫度及風扇轉速，45度仰角可加大可視區範圍，方便觀測，且透過鋁質散熱器以及散熱排氣孔避免其他PCI卡阻礙冷熱空氣對流；另外當GPU風扇轉速低於1000 RPM或溫度高於70度時，警示裝置會自動響起以提醒使用者。配件部分提供了傳輸線、轉接頭、驅動程式、WIN DVD影音播放軟體以及威力導演影音編輯軟體等，並內建VIVO功能，整體來說，這張顯示卡不論是外觀、特殊顯示設計或者是超大的記憶體容量都是讓人印象十分深刻的！



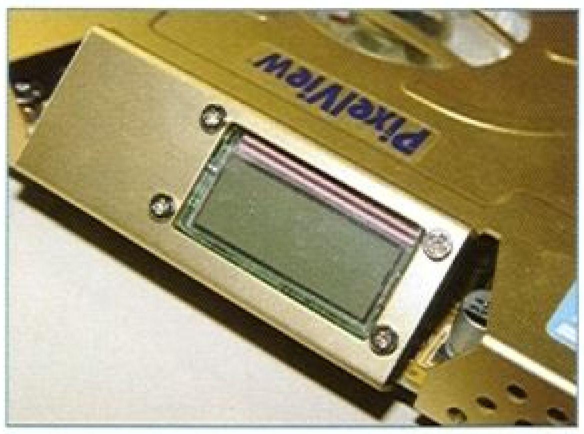
現在顯示卡幾乎如出一徹的提供一組D-Sub 、DVI-I以及S端子輸出介面。

寶聯PV-N36AG（256KV）測試數據一覽

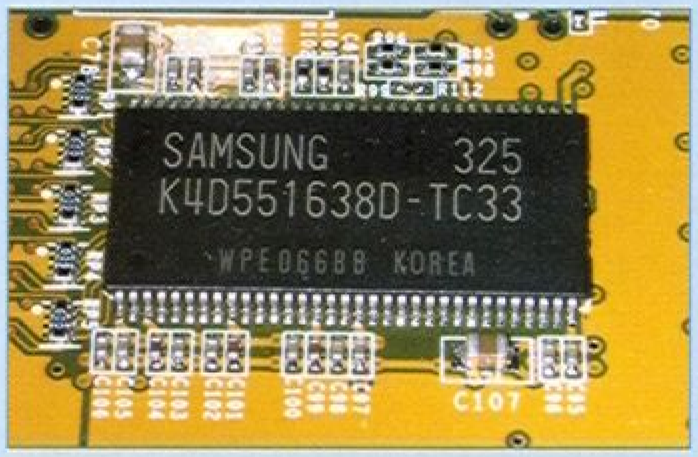
3D Mark 2001SE 1284X1024	8762
3D Mark 2001SE 1024X768	10959
3D Mark 2001SE 800X600	12652
3D Mark 2003 1284X1024	2204
3D Mark 2003 1024X768	3092
AQUA Mark Professional Plus Score	23299



利用四個角落將金黃色的大型鋁片覆蓋整張顯示卡。



寶聯獨家設計的Plasma Display Fan藍極光液晶顯示風扇。



整個散熱片拆除後，可以看到顯示記憶體顆粒為SAMSUNG K4D551638D-TC33。



顯示卡背面也用散熱片覆蓋住顯示記憶體。



外接電源的部分則是拉線出來讓使用者自行接電源，但是似乎有點短。





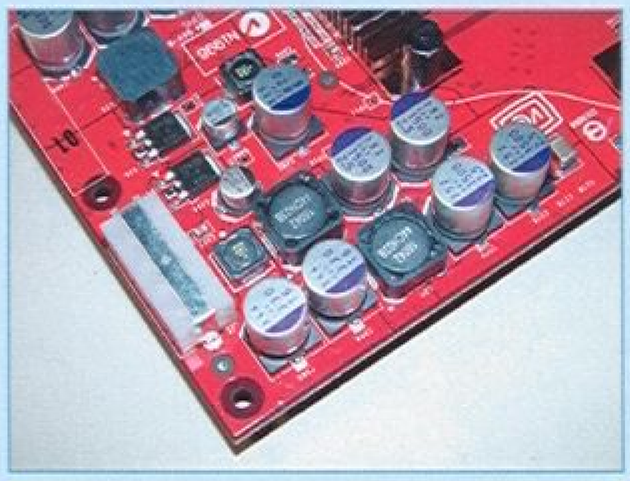
內建VIVO功能，採用的是PHILIPS SAA7114H這一款晶片。

附贈複合式VIVO接頭（支援S端子與AV端子的In/Out功能）、AV端子延長線、以及DVI轉D-Sub的轉接頭。



微星 MSI FX5700 Ultra

這張是由版卡大廠微星所推出的顯示卡，採用nVIDIA Geforce4 FX5700 Ultra顯示晶片，時脈高達475MHZ ，並搭配2.2ns DDRII記憶體，記憶時脈高達900MHZ ，採用第二代的nVIDIA CineFX 2.0 3D加速引擎即時256位元3D特效處理，完整支援微軟DirectX9.0指令集，可以提供劇院級技術呈現出最攝人的3D場景。



紮實的電容設計，而且要輸入4Pin的大型電源接頭

顯示晶片速度越快，所需要的散熱裝置就要更完善；微星採用底部鰭片式設計做為靜冷散熱的主要架構，可以大舉提昇顯示卡的散熱效能，並能極靜的風扇噪音持續運作(戴爾實驗室實測約26 分貝)。此外，FX 5700 Ultra採用最新發表的Intellisample HCT 3D著色技術，高解析度的影像壓縮技術、3D特效及反鋸齒效果的影像加強技術；還有ULTRASHADOW TECHNOLOGY 3D陰影增強技術，如此可以提昇3D遊戲的場景特效，讓最難處理的人像陰影、水波紋處理等特效，栩栩如生地呈現在使用者的眼前！



採用nVIDIA Geforce4 FX5700 Ultra 顯示晶片，時脈高達475MHZ 。

微星MSI FX5700 Ultra在記憶體散熱片上仍舊是塗有散熱膏，這一點是很多顯示卡廠商都忽略的一點！隨著顯示卡除了轉接線材之外，微星還附贈了一大堆的軟體，像是Tom Clancy's Ghost Recon (火線獵殺)、Duke Nukem: Manhattan Project (再戰毀滅公爵)、The Elder Scrolls III: Morrowind (上古捲軸三：魔捲晨風) 等正式版遊戲，以及像是Serious Sam 2 lite (重裝武力2)、Rally Trophy (經典越野賽) 等試玩版遊戲。還有微星自行開發的軟體如MSI Live Update Series (Live VGA BIOS & Live VGA Driver)、GoodMen、LockBox、ThinSoft BeTwin、MSI Secure DOC等。

微星MSI FX5700 Ultra測試數據

3D Mark2001 SE 1280X1024	9877
3D Mark2001 SE 1024X768	11658
3D Mark2001 SE 800X600	13561
3D Mark2003 1280X1024	2814
3D Mark2003 1024X768	3611
Aqua Mark Professional score	26078

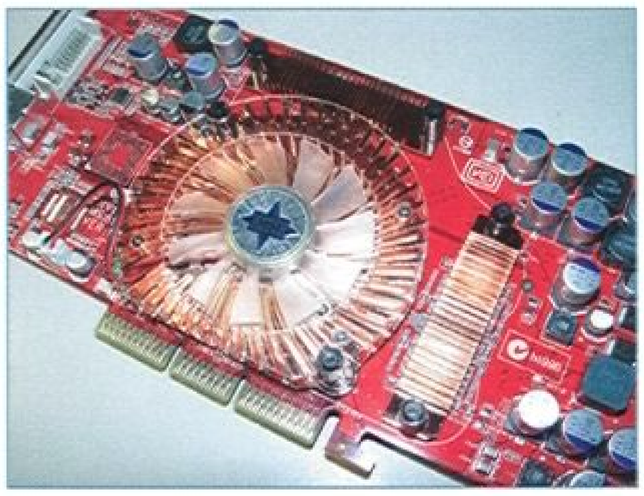
黃金色底部鰭片式設計做為靜冷散熱的主要架構。

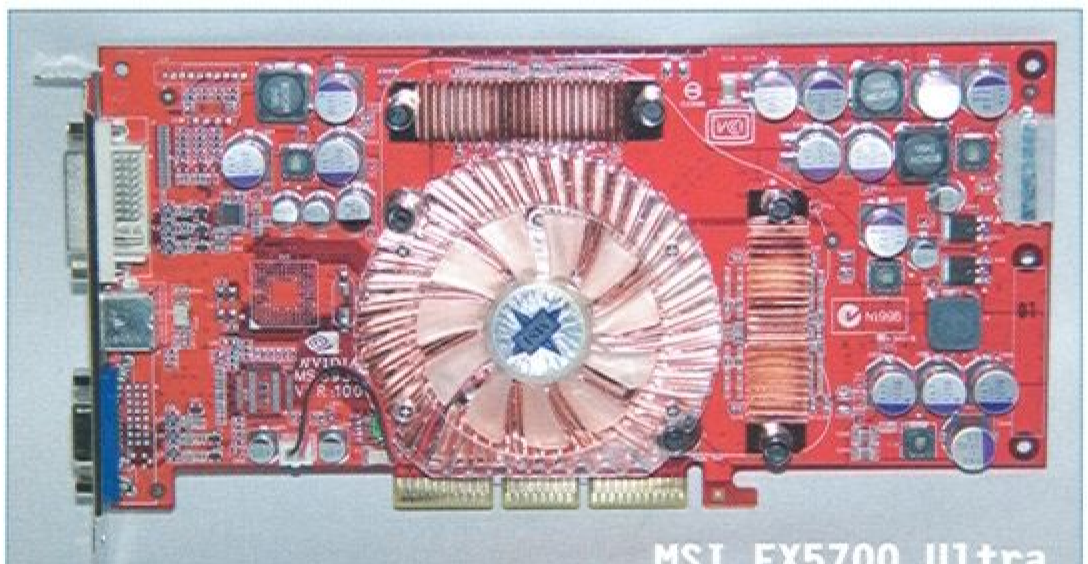


所附的Y 型電源轉接線以及S端子線材。

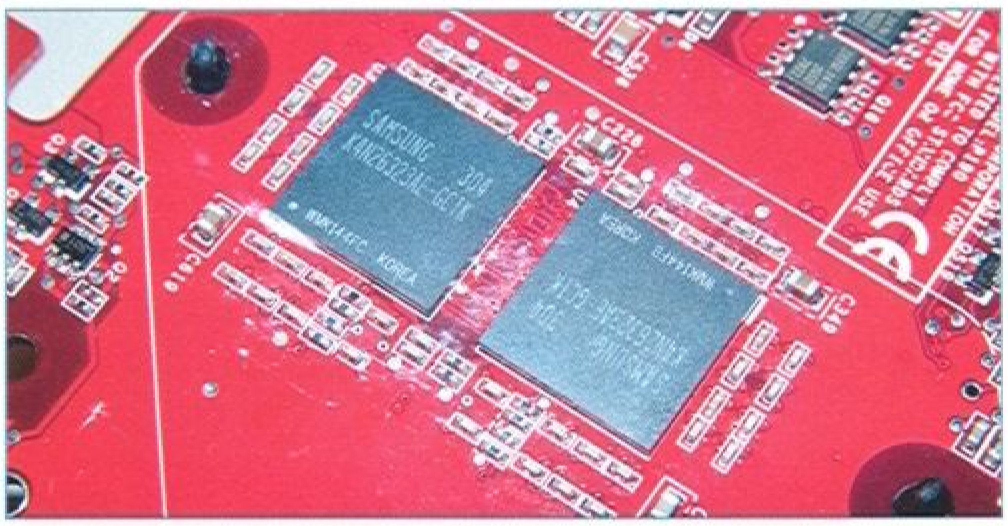


同時支援D-Sub、S端子以及DVI-I數位輸出的功能。





MSI FX5700 Ultra



採用三星記憶體顆粒，編號K4N26323AE-GC1K 。

CREATIVE 創新未來

作者／李展吉

NOMAD MuVo² 數位音樂播放機



根據調查發現，MP3隨身聽和姆指碟是去年最當紅發燒的資訊產品之一，人氣指數不輸給現在流行的照相手機。這也難怪，有了這麼好的東西，誰還願意去買古早的CD隨身聽呢？筆者就在過年前，受不了誘惑去買了一台256MB容量的MP3隨身聽，平常既可以聽音樂，工作時又可以儲存資料，說真的，實在是相當地方便呢！此次借測到了Creative最新一款的MP3隨身聽－「NOMAD MuVo² 數位音樂播放機」，剛好可以發揮我這段時間以來使用MP3隨身聽的心得，各位不妨參考看看。



購買MP3隨身聽有幾個要注意的重點，其中不外乎就是容量的大小與音質的好壞，就容量部份來說，目前的主流是128MB和256MB，有少數幾款可以達到512MB或甚至更高（像蘋果電腦推出的iPod MP3數位隨身聽就有10GB-40GB容量的版本）。NOMAD MuVo²則是第二個達到GB級的產品，可以播放MP3、WAV及WMA音樂檔，它使用Hitachi最新的微型硬碟技術，容量有4GB，儲存總時數MP3可達64小時或WMA 128小時，若以每首歌3分半鐘來換算的話，MP3檔案約可儲存1100首，WAM則可推升至2100首左右。就音質部份來講，與此相關之處就是訊噪比了。訊噪比（S/N）為播放時聲音清晰度的檢測數值，訊噪比數值愈大，代表聲音愈清晰。一般MP3隨身聽的訊噪比約在70-90dB之間，筆者買的MP3隨身聽訊噪比平均值為95dB，較一般MP3隨身聽清晰度高出10-100倍，原本這已經是高階機種才有的規格，想不到MuVo²更勝一籌，訊噪比竟然可以達到98dB之譜（此為相當精密的高科技才能做到），實在讓我大吃一驚，經過實際試聽結果，果然讚！



高達4GB的儲存容量，NOMAD MuVo2使用高速USB 2.0傳輸介面。



產品包裝內容包括耳機、USB線、保護皮套、充電電池、變壓器、光碟片以及使用手冊。



這是NOMAD MuVo2與電腦連接時的情形。



NOMAD MuVo2完整支援中文曲名顯示，LCD顯示幕並有冷光照明。



電源採用專用的充電式鋰離子電池，充飽電後，可持續播放達14小時。



NOMAD MuVo2的Hold按鍵鎖住功能，要透過選單來設定。

考慮到4GB的大容量，MuVo²內建高速USB 2.0傳輸介面，用以提高檔案傳輸速度，如果各位比較過市面上其他的MP3播放器就知道，採用USB 2.0的機種可以說是少之又少，所以這可說是MuVo²的一大強項。由於使用了微型硬碟的關係，故MuVo²搭載了4MB的緩衝記憶體以達到防震的效果（一般使用Flash Memory的MP3隨身聽，是無需防震的）。在大家所關心的播放功能方面，MuVo²也具備得很完善，支援中、日及英文等多國語文之操作介面以及曲名顯示，筆者最喜歡的地方就是它有提供子目錄及播放清單（.m3u）的播放，這樣一來，各位就可以依照自己的喜歡替音樂做分類，而不必每次都從一大堆的檔案中搜尋了。MuVo²並提供六種播放模式（標準、單次隨機播放、隨機重覆、單次播放、全部重覆、重覆曲目）和六種音效模式（標準、自定、爵士、古典、流行、搖滾），供各位播放音樂時選擇，若在光線稍暗處操作MuVo²時，其LCD顯示幕也具有冷光照明，不怕按錯。

MuVo²固然在硬體的機能上有著優異的表現，但有幾點的設計是筆者認為較不方便的地方。首先是它的電源採用專用的充電式鋰離子電池，而非市售隨手就可買到的鹼性電池，雖然廠商強調充一次電即可持續播放達14小時，但電池充飽了，平常就算不聽，電力也會慢慢地消耗光，若臨時要用，卻發現電池沒電，這可就傷腦筋了，畢竟充一次電可要花費不少時間呢！其次，一般MP3隨身聽用來防誤按的Hold鎖住鍵，MuVo²竟然沒有為其設計一顆獨立的按鍵，反而是要透過選單來選，實在有點麻煩。不過大體而言，MuVo²的確是一台不錯的數位音樂播放機，若配合選購的FM線控器後，還可以讓各位直接收聽FM廣播以及增加錄音的功能哦！

人因再度全力"嗆聲"

兩款 FM 無線耳麥搶攻市場

※人因科技 ● 電話:(02) 2226-2366 ● 網址:ergotech.com.tw

Ergotech 人因科技

人因科技本波推出的"嗆聲"FM無線耳機麥克風ET－E280／ET－E281，採360° 全方位FM無線調頻傳輸技術，擁有超強訊號接收能力，完全不受空間及阻隔物的影響，不會有斷訊或接收不良的情況發生，兩段式發射頻率選擇，可隨意調整接收頻道，真正避免各項環境干擾，搭配高用途無線接收／發射器共用設計，只要一組接收／發射器即可與多組耳機共同使用，讓您的資訊生活可以隨時與人分享。





相較於其他產品，可說是功能更多、品質更好而且用途更廣，不僅擁有FM廣播電台功能，更設計有電子高感度外接式線型麥克風，讓您在無聊閒暇時，可以隨時隨地聆聽空中電台資訊或自由選擇接上線型麥克風掛網聊天。就外型而言，ET-E280/ET-E281皆為全罩頭掛式造型，超柔軟活動式伸縮頭罩與聽筒旋轉微調機能設計，讓您可依頭型任意調整使用尺寸及角度。兩款耳麥皆內建40mm大型發聲器單體，高質感音質效果您可就不用操心了。ET-E280訊號接收距離100公尺、具備有XBS超重低音質效果及"隨插即充"電池充電方式，隨貨並附贈二個鎳氫充電電池，您只要將電源線隨手插入耳機即可充電使用，源源不絕的電力讓您走到哪裡聽到哪裡毫不受限制；ET－E281接收距離為30公尺，不受任何阻隔物影響，真正帶給您前所未有的無線聽覺震撼。

麗臺 TV USB II 電視盒

PC、NB 搖身一變多媒體中心

※麗禾國際 ●電話：(02)6621-6168 ● 網址：www.leadtek.com.tw

Leadtek® We Make Dreams a Reality

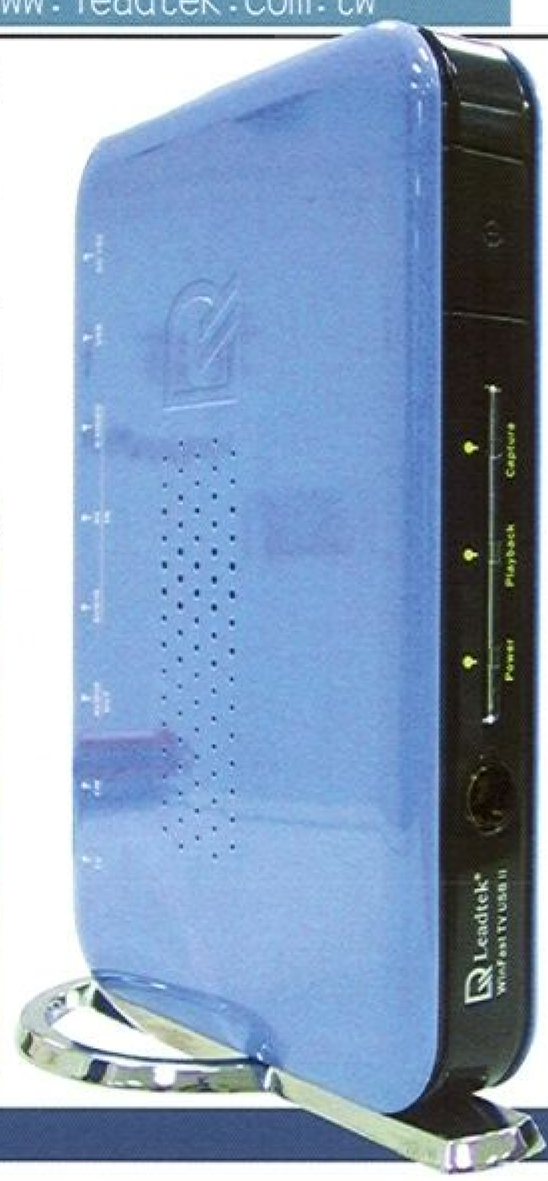
筆記電腦由於攜帶方便，一直深受需要帶著電腦到處跑的業務人員以及學生族所喜愛，但它的不易擴充卻一直為人所垢病。有了麗臺科技推出的TV USB II電視盒，不論是桌上型電腦或筆記型電腦都能透過一條USB線的連接，搖身一變成為能夠看電視、聽廣播、錄影、錄音的數位多媒體中心，配合DVD或VCD燒錄器，可以即時將收看的節目錄製成為DVD或VCD，和DVD錄影機一樣方便。

麗臺TV USB II電視盒使用方便，卻擁有同樣的強大功能。它的高速USB2.0介面連上即用，螺絲起子完全無用武之地，同時，TV USB II所有的強大功能，皆整合在專為麗臺多媒體系列量身設計的WinFast PVR全圖像式播放程式，配合全功能酷炫遙控器，所有功能一手搞定。打開包裝盒後，你只需簡單地幾個步驟，便可以開始在電腦螢幕上欣賞最愛的節目[b1]。而

隨看隨錄、子母畫面、預約錄影／錄音等強大功能，更為你的數位多媒體中心增添無限樂趣。

特色及規格：

- 全新超炫遙控器
- PIP 子母畫面
- 時光平移功能
- 製作家庭VCD.DVD的最佳良伴
- 支援微軟最新影音串流視訊格式(WMV/WMA)
- 完整視訊編輯軟體
- 支援微軟 NetMeeting
- 提供S-Video與CVBS影像輸入
- DirectBurn影音直接燒錄功能



技嘉科技推出全球第一款 USB介面印表機藍芽模組GN-BTP01

※技嘉科技 ●電話：(02) 8912-4888 ●網址：chinese.giga-byte.com



技嘉科技推出全球第一個專門為印表機設計的藍芽模組GN-BTP01，讓有線印表機輕鬆升級為無線印表機，免除了印表機接線與擺放不便的困擾。

無論在家庭或是辦公室，印表機是相當重要的電腦輸出設備之一，為了增進使用的便利性與工作的效率，最好能將這些印表機全面升級無線化，如此，電腦的資料就能夠不必接線便將資料迅速傳遞到就近一台印表機輸出，技嘉近期推出的印表機藍芽模組GN-BTP01，就是專門為此應用而開發出來的新產品，GN-BTP01可將任何一台含USB接頭的印表機，輕鬆升級為無線印表機。

GN-BTP01符合Bluetooth V1.1 Class 1規格，有效傳輸距離最高可達100公尺。最高資料傳輸速度為723Kbps，可使用於任何一台含USB接頭的印表機。電腦如果內建藍芽功能，或搭配技嘉藍芽模組GN-BTD01，即可透過藍芽無線功能將資料傳送至印表機輸出。GN-BTP01亦具備遠端遙控開機功能，不需將印表機開機，電腦可直接將資料透過藍芽無線直接傳送至GN-BTP01，GN-BTP01即會自動將印表機開機。而印表機可擺設於最適合眾人使用的位置，不受網路或印表機排線的限制，是目前最經濟的將印表機升級為無線印表機的方式。

羅技 極光旋貂彩色系列 新上市

※羅技電子 ●電話：(02) 2746-6601
●網址：www.logitech.com.tw

以設計、生產及行銷連接人類與資訊世界的介面為主的羅技電子（Logitech），最近於台灣市場推出極光旋貂(Click! Optical Mouse) 光學滑鼠的彩色系列，個性化的色彩，提供給使用者與眾不同的選擇。

極光旋貂採用具科技時尚感的雙色彩搭配，並保有羅技一貫的堅持，在圓弧舒適的造型設計中，將滑鼠的功能表現極大化，無論左右手都可享受伏伏貼貼的握感。四種酷炫的色系搭配，讓時下注重個人品味的年輕族群們顯露其獨特的個性：

- 藍晶－最具時尚感的銀藍雙色，科技與藝術的結合。
- 紅寶－耀眼的紅寶炫彩，冷靜與熱情之間的絕妙搭配。
- 黑鑽－洗練的黑鑽墨彩，蘊涵成熟穩重的不凡品味。
- 銀采－亮眼的銀幻鉑彩，眾人艷羨的目光焦點。



在功能上，極光旋貂除了滾輪鍵可依需求自行設定外，「應用程式切換鍵」還可一指切換已開啓的應用程式，只要按一下，就能輕鬆切換已開啓的應用程式，使用者不需頻頻位移滑鼠游標，大幅提升工作效率。


不管幾年級！
熱血不分年紀！
史上最暢銷港式武打連載漫畫改編
港漫教父 黃玉郎經典鉅作


黃玉郎原著改編
龍虎門
最激！
跨越30年的熱血感動！
重現70年代懷舊風情！
最野！
任選石黑龍的十字追魂棍或王小虎的降龍十八腿！
奮力出招，野蠻激戰！
最狂！
華人之光，正義的化身！
從香港打到全世界，要全球黑幫俯首稱臣！
最烈！
升級點數自由運用分配！強化角色屬性獨特威力！
塑造只屬於你的石黑龍與王小虎！
授權
香港文化傳信集團有限公司正式授權
研發製作
亞博克電腦
出版發行
智冠科技股份有限公司



7 ELEVEN
Hi-Life 萊爾富
福客多
國際中文版
創業王
CHIEF EXECUTIVE OFFICER
享受億萬富翁，
的美妙滋味。
Enjoy the wonderful glory
and sweet taste of being a billionaire.
披薩、汽車、休閒雜誌、筆記型電腦，上百種魅力商品各領風騷！
從台北、新加坡到紐約，挑戰世界五大洲共30個城市的經濟特性！
數十間風格獨具的跨國性企業，真實模擬出爾虞我詐的商場激戰！
原料開採、生產加工、專賣銷售，創意規劃每個環節的最佳路線！
開發市鎮、炒作土地、併購廠房、壟斷市場，賺取暴利各憑本事！
城市人口結構不同，會充分反映在消費行為上！
享受悠閒的浪漫之都，適合販售高價位商品喔！
金融掛帥的美國紐約，可說是世界上商業競爭程度最劇烈的地區了！
資金雄厚的企業才有能力經營汽車製造業，若物料供貨出現問題，才能快速找到代替品！
同樣是肉品，不同的機器能夠在速度、品質、原料、人力及空間上提供不同的功能喔！
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw



RPG製作大師® 2
ツクール
RPGMAKER系列
www.ttime.com.tw
3月3號
on sale
史上經典遊戲製作工具　推出超強續作
橫向戰鬥畫面與即時戰鬥系統 讓打怪升級更加生動刺激
新增職業系統 人物可以自由轉職
新增迷宮自動產生器 更多樣的關卡設計
戰鬥模式可呈現真人比例 戰鬥招式加倍華麗
第一屆遊戲大師盃比賽開催!
2004年遊戲創作界第一場精采盛會
邀你一同將夢想實現
入圍作品將開放在網站上供玩家下載及票選，並邀請堅強的評審陣容包括：軟體世界主編葉士豪、遊戲世界主編林家富、遊戲世界副總編謝慧穎、遊戲世界資深編輯張漢斌、電遊人主編施虎廷、電遊人資深編輯劉進生、遊戲世界特約編輯錢亞宏等七位知名電玩雜誌編輯為你的作品打分數！
• 收件日期即日起至2004年3月10日為止，參賽方式請參考官方網站：http://www.ttime.com.tw
• 感謝以下協力單位
遊戲世界
軟體世界
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
enter brain
萊爾富
(C) 2003 ENTERBRAIN, INC. (C) 2000 YOJI OJIMA


星空之門
STARGATE ONLINE
sg.gameflier.com
2/11星光閃閃上市，
一星二用 燦爛開星包 開星特價49元
2組150點開卡點數
遊戲資料片1片
操作手冊1本〈含地圖〉
寶島眼鏡300元折價券
六福村遊樂區4人同行1人免費招待券
贊助廠商：
寶島眼鏡
六福村主題遊樂園
3C通路均有販售
金石堂書店
三井電腦連鎖超市
順發3C量販
旭曜電通
三商百貨
光南
明曜3C


精靈可愛無敵！
機甲耍帥出擊！
OK便利店
萊爾富
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
CELESTIAL
2/20 OPEN TEST免費首航！！


萬人線上遊戲
西元2004超戰建國年
一場超乎想像跨世紀的武俠霸主亂鬥
即將登場
超武俠大戰・亂鬥超震憾
超武俠大戰
© 2004 Dcruise/norstrilia/AMEDIO/SQUARE ENIX CO. LTD. All Rights Reserved.
日本・史克威爾艾尼克斯嶄新超戰全台，最新線上遊戲大作
2004年鉅力開戰
SQUARE ENIX
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
2004年1-3月開放BetaTest
活動相關最新訊息 bukyo官網：http://bukyo.joypark.com.tw/